漫画
JEAN-MARIE BOUISSOU
IL MANGA
Storia e universi del fumetto giapponese
Prefazione di Marco Pellitteri
Tunué

Che cosa sono i **manga**?
Qual è la loro storia?
Perché sono così amati dai giovani
e così difficili da capire per molti adulti?
Sono nel giusto i genitori che li temono
e gli educatori che li guardano con sospetto?
O hanno invece ragione i loro lettori,
milioni e milioni in tutto il mondo?
Questo libro avvista e spiega un ufo culturale.

Jean-Marie Bouissou

IL MANGA

STORIA E UNIVERSI DEL FUMETTO GIAPPONESE

Edizione italiana
e Prefazione a cura di
Marco Pellitteri

Traduzione di
Gianluca Di Fratta
Marco Pellitteri

GUIDA PER LA CATALOGAZIONE BIBLIOGRAFICA
Bouissou, Jean-Marie (1950—)
Il Manga. Storia e universi del fumetto giapponese
/ Jean-Marie Bouissou / Edizione italiana e Prefazione
a cura di Marco Pellitteri
p. cm.
Include Glossario, Indici analitici e Riferimenti bibliografici
ISBN-13 GS1 978-88-97165-30-9
1. Giappone— Cultura giapponese—Società giapponese—Storia giapponese.
2. Diciannovesimo secolo—Ventesimo secolo—Storia del costume—
Arti popolari. 3. Storia del fumetto—Manga—Anime—Strisce.

Collana «Lapilli Giganti» n. 3
I edizione: settembre 2011

Pubblicato in origine nel 2008 come
Manga. Histoire et univers
de la bande dessinée japonaise,
Arles, Éditions Philippe Picquier, 2010.

A cura di Marco Pellitteri
(supervisione editoriale generale,
ricerca iconografica integrativa,
redazione didascalie integrative e Prefazione)
Traduzione di Gianluca Di Fratta (Capp. 10-18,
Glossario, Indici) e Marco Pellitteri (Introduzione,
Capp. 1-9, Conclusioni)
Grafica e impaginazione: TunuéLab
Copertina (grafica e illustrazione): LRNZ

Tunué
Editori dell'immaginario
Via dei Volsci 139
04100 Latina – Italy
tunue.com | info@tunue.com

Direttore editoriale
Massimiliano Clemente

ISBN-13 GS1 978-88-97165-30-9

INDICE

PREFAZIONE
di Marco Pellitteri*

Nel nostro paese non pochi libri, di autori sia italiani sia stranieri, sono già stati editi sul fumetto giapponese; e altri, finora apparsi solo all'estero, avrebbero anch'essi meritato la traduzione. Se abbiamo scelto di pubblicare *Il Manga* di Jean-Marie Bouissou è per quelli che riteniamo siano i suoi notevoli pregi, che esponiamo nella seconda parte di questa Prefazione.[1]

Delle origini, evoluzione, economia e dei generi, autori e linguaggi del manga si occupa, naturalmente, l'autore di questo libro. Crediamo sia tuttavia utile fornire ai lettori alcune informazioni preliminari per inquadrare l'argomento: il fumetto nipponico è un tema che per vari motivi può avere ancor oggi bisogno di un po' di contestualizzazione e di essere messo in relazione ad alcuni eventi e argomenti con esso in stretta comunicazione.

Il manga ha la sua storia, ma anche la sua geografia e sociologia

I manga, contrariamente a quanto si pensa in genere, non sono arrivati in Italia nel 1990 ma assai prima. Al di là di una manciata

* Marco Pellitteri (Palermo 1974), sociologo dei processi culturali e dei media. Collabora con la London Metropolitan University. I suoi studi si concentrano su fumetto, animazione, televisione, comunicazione, videogiochi. È autore dei libri *Sense of Comics* (Castelvecchi 1998), *Mazinga Nostalgia* (Castelvecchi 1999), *Anatomia di Pokémon* (a c. di, SEAM 2002), *Conoscere l'animazione* (Valore Scuola 2004), *Il Drago e la Saetta* (Tunué 2008, ed. ingl. Tunué 2010) e di saggi accademici in volume e rivista editi in Italia e all'estero.

di pagine di un vecchio titolo degli anni Trenta, *Son-Goku* di Shifumi Yamane, proposte in un libro del 1962 curato da François Caradec ed edito da Garzanti, *I primi eroi. Antologia storica del fumetto mondiale* – una raccolta di avventure di personaggi delle strisce di tutto il mondo, con la prestigiosa prefazione di René Clair... – il primo vero avvento dei manga in Italia si consumò dai tardi anni Settanta, con diversi titoli pubblicati su varie riviste. Ne parliamo in seguito. La prima ragione per cui i manga sono giunti trionfalmente non solo in Italia ma anche in Francia, in Spagna, negli Stati Uniti e in vari altri paesi (per esempio centro- e sudamericani) risiede nel grande successo delle loro trasposizioni televisive in animazione, i cosiddetti *anime*.

In principio, più della carta poté l'antenna

Dalla seconda metà degli anni Settanta i funzionari delle reti televisive italiane, sia della Rai sia di quelle private, cominciarono a saccheggiare i magazzini degli studi di produzione giapponesi di disegni animati. In quel periodo vi fu una convergenza di fattori che portarono alla popolarità dei disegni animati nipponici e, di conseguenza, dei loro personaggi, nati in origine dalle versioni a fumetti; in base a tale popolarità televisiva anche alcune di quelle versioni originali a fumetti vennero presto pubblicate. Questi i fattori concomitanti.

Sul versante internazionale e giapponese:

— negli anni Settanta il valore dello yen veniva mantenuto artificiosamente molto basso e il costo della manodopera nipponica era assai conveniente, il che rendeva altamente competitivi i prezzi dei prodotti della cosiddetta *content industry* dell'Arcipelago.

— I disegni animati giapponesi si erano già da tempo espansi in altri paesi asiatici e alcune serie avevano riscosso, fin dal 1963, un interessante successo negli Stati Uniti.

— Le condizioni favorevoli di produzione d'animazione a basso costo, a partire dalla metà degli anni Settanta, portarono alcune aziende di produzione e case editrici tedesche, olandesi, francesi e di altri paesi (Taurus Film, Bastei Verlag, München Merchandising, Polyscope e altre) a coprodurre serie e film con studi di produzione giapponesi, i quali a loro volta si accorsero che evidentemente in Europa c'era un mercato ricettivo.

Sul versante italiano:

— la televisione era divenuta, in Italia, il medium di massa per eccellenza e una nuova generazione di bambini «nativi televisivi» – cioè che nella loro infanzia si ritrovavano con un sistema televisivo già fornito dei tre canali Rai e di svariate emittenti private che trasmettevano dalla mattina alla sera – vi crebbe a strettissimo contatto.

— La letteratura per ragazzi e i fumetti per bambini, a partire da quegli anni, dovettero affrontare una forte crisi dovuta proprio all'«invadenza» della televisione. Questa, d'altro canto, non offriva al pubblico dei più giovani la medesima varietà di scenari, personaggi e profondità narrativa dei dispositivi dell'immaginario a mezzo stampa (romanzi, libri illustrati, fumetti), oscillando solo fra vecchi telefilm in bianco e nero di provenienza americana o britannica e un'animazione «classica», sempre o quasi statunitense, basata pressoché solo sui registri comici o su di un'avventura assai blanda.

— L'etere italiano si rivelò una terra da conquistare per le miriadi di antenne private nate come funghi dopo la pioggia, molte delle quali con pochi soldi ma in grado di trasmettere grazie alla liberalizzazione delle frequenze avvenuta con la nota Sentenza 202 della Corte Costituzionale del 1976. Budget di produzione limitati, scarsa fantasia, professionalità e competenze in fase di avvio da parte delle nuove emittenti private resero una scelta quasi obbligata (o comunque facile, se non facilona) l'acquisto di prodotti televisivi a basso costo. Si trattava da un lato delle telenovelas sudamericane e dall'altro, appunto, delle serie tv giapponesi;[2] era stata la Rai, del resto, a dare il via a questa tendenza con i primi acquisti di serie di produzione giapponese, quali *Barbapapà*, *Vicky il vichingo*, *Heidi*, *Atlas Ufo Robot*, *Capitan Harlock* e altre, dal 1976 in poi.

— In quegli anni anche in Italia, come in altri paesi occidentali, la struttura famigliare tradizionale cedeva sempre di più il passo al modello nucleare bigenerazionale (genitori e figli, senza nonni in casa) e molte madri cominciarono a lavorare fuori; moltissimi bambini in tutto il paese si ritrovarono a rimanere per varie ore pomeridiane soli in casa, trovando nella televisione e nelle nuove storie animate di origine giapponese appena giunte una valida compagnia dall'intensa capacità affabulatoria.

Quella che ancor oggi viene chiamata in modo mistificatorio «l'invasione dei cartoni giapponesi», ovvero la trasmissione indiscriminata di un numero esorbitante di queste serie da parte di un po' tutte le emittenti italiane, regionali, provinciali, a tutte le ore del giorno, fu un fenomeno provocato insomma da una congerie di curiose circostanze di tipo commerciale, industriale, legislativo, sociale e relative ai flussi internazionali dei prodotti culturali.

I manga in Italia: primo contatto

Sia come sia, l'immensa popolarità riscossa da questi anime, il nome con cui i giapponesi chiamano i disegni animati, abbreviazione tutta nipponica del termine inglese *animation* (in Occidente lo si sarebbe scoperto anni dopo), portò ben presto le case editrici italiane dal fiuto più sottile a cavalcare l'onda, o almeno a cercare di farlo, pubblicando alcuni manga che di quegli anime costituivano la versione primigenia, cartacea.

Esatto: quasi tutti i disegni animati che andavano in onda in televisione allora e che vanno in onda oggi sono trasposizioni di storie nate come fumetti. Editori come Mondadori, Fabbri, Rizzoli, Rai-Eri, Giunti Marzocco, Crespi, Salani e altri minori (Domus, Ediboy, Edierre, Edizioni Tv Milano, Epierre, Flash) nel 1979 cominciarono, e lo fecero fino a oltre metà degli anni Ottanta, a pubblicare libri illustrati, riviste a fumetti e albi monografici incentrati sui nippo-eroi televisivi: il Grande Mazinga, Mazinga Z, Goldrake, Candy Candy, Lady Oscar, Capitan Harlock, Mila e Shiro e molti altri.[3] L'atteggiamento e gli esiti di tali operazioni non furono dissimili da quelli che stavano caratterizzando l'ambito televisivo: approssimazione e incomprensione della varietà, ricchezza e complessità dei prodotti originali; tentativo di sfruttare il successo dei personaggi giapponesi con pubblicazioni spesso poco curate e a volte senza regolari licenze; molti fumetti erano scritti e disegnati (di malavoglia) da autori spagnoli e italiani, con trame inventate e che spesso si allontanavano in modo sensibile dai canovacci che i bambini si sarebbero attesi, ben abituati alle trame avvincenti della tv.

Ciò nonostante, la potenza narratologica, visiva ed emotiva degli anime e così anche di quei pochi manga originali pubblicati – benché, proprio come nel caso dei disegni animati, con numerosi riadattamenti formali e di contenuto e censure a volte oltre la soglia

del gratuito – dagli editori Fabbri, Mondadori, Crespi e Rizzoli, fu tale che il manga, nella sua prima fase italiana, fece la felicità di quanti si cimentarono nella loro pubblicazione, con vendite da capogiro e un rimarchevole indotto relativo ai prodotti derivati, come bambolotti, pupazzi, giocattoli trasformabili, cancelleria, abbigliamento, beni alimentari e quant'altro.

Nell'esplosione incontrollabile del successo degli anime in Italia (non solo le serie in televisione ma una valanga di applicazioni commerciali) e del concomitante sviluppo delle riviste incentrate su quei personaggi con la pubblicazione di diversi titoli originali, tutti a destinazione infantile e adolescenziale, un'eccezione si distinse e fu *Eureka*, una rivista per amatori del fumetto diretta da Alfredo Castelli e Gianni Bono. *Eureka* pubblicò, in alcuni numeri a cavallo fra gli anni Settanta e Ottanta, una manciata di episodi di manga «seri», per adulti, quali *Black Jack* di Osamu Tezuka o *Golgo 13* di Takao Saitô.[4] Fu quello il primo vero impatto dei lettori italiani con dei manga di maggiore intensità artistica, ma non ebbe seguito e ripeté una storia simile a quella avvenuta negli stessi anni in Svizzera, il secondo paese europeo nel quale si pubblicarono manga: la rivista *Le cri qui tue*, ideata e diretta a partire dal 1978 dall'appassionato nippo-elvetico Atoss Takemoto, pubblicò per i suoi pochi numeri di vita vari fumetti giapponesi di notevole spessore, ma per ragioni legali dovette chiudere.[5]

Anni Novanta: la febbre dei manga colpisce lo Stivale e l'Esagono

E si arriva così al 1990. L'anno dal quale una dinamica che covava da almeno un decennio esplode in tutta la sua potenza «anagrafica». Anche ora una serie di concomitanze determina il rinnovato e stavolta definitivo successo del manga in Italia e, con dinamiche simili, in Francia.

— Una generazione di ex bambini, spettatori originari delle serie giapponesi in TV ed ex lettori delle riviste dedicate ai loro eroi, nel '90 ha raggiunto la fase della tarda adolescenza o della prima giovinezza, maturando un suo potere d'acquisto.
— Da alcuni anni numerose polemiche contro gli anime ne hanno limitato l'apparizione televisiva sulle grandi emittenti nazionali (in Italia, RAI e Fininvest; in Francia, in particolare France Télé-

vision e Antenne 2), benché in Italia le repliche e diverse nuove serie siano sempre presenti in molti canali nazionali secondari (Telemontecarlo, Odeon, Italia Sette, Junior Tv) e regionali (fra i tantissimi, Super Tre, Telenova ecc.). In Francia la situazione è ancor più complessa, perché dal 1990 una legge assai restrittiva sull'emittenza vieta la messa in onda di prodotti televisivi non europei oltre una certa quota; ma ciò favorisce, più che in Italia, sia la nascita di ottime riviste professionali sui manga e gli anime, sia un maggiore sviluppo del mercato delle edizioni degli anime in VHS e DVD, sia, infine, un precoce arrivo di molti capolavori del cinema d'animazione giapponese nelle sale, grazie anche a una più diffusa e matura cultura del cinema.
— La domanda di eroi giapponesi e la nostalgia per essi rimane forte e si sviluppano le prime riviste amatoriali, ideate e prodotte da gruppi spontanei di ragazzi e ragazze.
— Alcuni editori lungimiranti, come Glénat in Francia (con la sua filiale Glénat Italia) e Granata Press e poi Star Comics in Italia, decidono per primi di pubblicare manga con una nuova mentalità: non più per un pubblico di bambini ma per adolescenti e giovani adulti, e non più in modo approssimativo ma con un maggiore rispetto delle opere originali, grazie alla collaborazione di alcuni competenti appassionati, facenti precisamente parte di quella generazione di ex bambini e telespettatori ora divenuti giovani adulti.

È il delirio. Il manga diventa in Italia il più venduto tipo di fumetto, se si escludono le principali collane della Bonelli (*Tex*, *Dylan Dog* e qualche altra) e della Disney (*Topolino* e forse i *Classici*); nel corso degli anni raggiungerà ottime vette anche in Francia, nonché in altri paesi, come la Spagna e la Germania. Per quanto riguarda, in particolare, l'Italia, il manga diventa in buona sostanza il terzo polo del fumetto, scalzando dal podio, per la verità con ben poco sforzo, il genere dei supereroi americani tutti muscoli e battute roboanti. Nei manga d'azione si parla poco e i protagonisti sono spesso efebici; e quelli sentimentali, per quanto kitsch possano sembrare, hanno un successo senza precedenti perché parlano alle ragazze, un pubblico quasi del tutto ignorato dal mondo del fumetto occidentale, il quale per qualche oscura ragione sembra pensare che le giovinette non esistano, come lettrici di fumetti.

Come Bouissou spiega nel libro, i manga si legano un po' in tutto il mondo al loro pubblico anche in base a una questione di identità culturale e di «distinzione» nei gusti e nelle pratiche, per riprendere la classica definizione di Pierre Bourdieu.[6] Avversati fin da subito dagli adulti esattamente come, anni prima, era toccato ai disegni animati nipponici, in base alle medesime argomentazioni e agli stessi pregiudizi ufficialmente afferenti alle questioni estetico-pedagogiche ma sovente sfocianti in un razzismo inconsapevole, i manga si sono conquistati con gli anni un posto più rispettabile nel mondo della cultura popolare e molti settori istituzionali guardano a essi con maggiore curiosità. Fra questi, per esempio, gli operatori delle biblioteche pubbliche e molti insegnanti scolastici, che negli ultimi anni si sono dimostrati intelligentemente ricettivi sui fumetti e sui manga, se non altro per il fatto che proprio perché piacciono ai ragazzi vanno tenuti da conto come letture, esattamente come accade a libri quali quelli di genere fantastico e horror adolescenziale (*Harry Potter*, *Twilight* ecc.), in apparenza lievi ma spesso forieri di significati e valori degni di apprezzamento.

E qui, veniamo ora al centro del discorso che questo libro si propone di affrontare.

Ragioni e pubblici di destinazione di questo libro

Il volume di Jean-Marie Bouissou è un testo a nostro avviso ideale per tutti gli scopi che sia il suo autore sia il suo editore italiano si prefiggevano: introdurre la complessità del manga con un linguaggio semplice e vivace a tutti i tipi di pubblico, dai ragazzi appassionati agli adulti curiosi o finanche sospettosi; fornire un excursus sul manga che, finalmente, non fosse cronachistico e non si concentrasse solo sui generi, gli autori, le opere e i loro stili ma che riuscisse inoltre a inquadrare il fenomeno del fumetto nipponico così in Giappone come in Occidente, tanto a livello storico-artistico che economico e culturale; evidenziare le mille connessioni fra la cultura e la vita sociale giapponesi nel loro insieme con le evoluzioni di questo straordinario mezzo espressivo popolare; individuare e spiegare le ragioni profonde per le quali i manga sono così tanto amati dai giovani in tutto il mondo.

Elencati così, questi quattro obiettivi programmatici sembrano ovvi, rispetto a un tema tanto ricco come il fumetto giapponese.

Del resto chiunque oggi sa che i manga sono il tipo di fumetti più letti dai bambini, dagli adolescenti e dalle giovani donne (queste ultime, come si diceva, il tipo di pubblico tradizionalmente più trascurato dagli autori ed editori di fumetti occidentali); che tale consenso è tanto più interessante quanto più si consideri che in genere i manga più commerciali e di successo non eccellono nel campo dell'estetica del disegno in senso stretto; che si tratta di pubblicazioni tascabili e in bianco e nero, laddove molti fumetti occidentali sono invece a colori e in formato maggiore; che provengono da una cultura ancor oggi in fondo ritenuta dalla maggior parte delle persone «lontana» e «diversa», dunque risulta in qualche modo misterioso e a volte perturbante il fatto che siano così amati e venduti universalmente nei paesi occidentali oltre che in molti di quelli asiatici.

Eppure, nonostante la relativa ovvietà di queste domande, quasi nessun libro, saggio o articolo pubblicato in Italia da trent'anni a questa parte è riuscito a rispondere a tali questioni; molto spesso nemmeno ce le si è poste. Il pregio fondativo dell'opera di Jean-Marie Bouissou è pertanto quello di essersi prefissa come traguardi proprio queste domande e di essere riuscita in modo efficace a rispondervi. Certo non sempre in modo assolutamente esauriente: *Il Manga* non è né un'enciclopedia né un trattato accademico, né conta cinquemila pagine. Dunque non le si può chiedere – né lo si pretenderebbe mai da un'opera vergata da un sol uomo – di aver scritto la parola «fine» sul dibattito sui manga; dibattito che, giocoforza, non è mai concluso e i cui sviluppi sono incessanti come lo sono quelli del suo oggetto.

Le quattro doti principali di questo volume

Il libro di Bouissou porta con sé quattro innovazioni di estremo interesse per chi sia interessato ai discorsi sul fumetto giapponese e sulla sua popolarità presso i giovani.

Freschezza. Bouissou parla di manga, in questo libro, essenzialmente a coloro i quali conoscono il fumetto nipponico poco o punto; si rivolge in generale a lettori adulti che per un motivo o per l'altro hanno deciso di scoprire cosa mai sia il manga e perché piaccia tanto: genitori, insegnanti scolastici, educatori che lavora-

no con i bambini e i giovani, pedagogisti, esperti d'immagine. Si rivolge perfino a quegli amanti della cultura giapponese tradizionale e «alta» che spesso ritengono che il manga sia una sorta di aberrazione che fa cattiva pubblicità al Giappone o addirittura ne insozza la reputazione di paese elegante. Ogni singolo capitolo del libro di Bouissou approccia il tema con uno sguardo, appunto, fresco, e allo stesso tempo in sintonia con quella sorta di stupore che assale qualunque adulto all'idea che i propri figli siano così visceralmente attratti dalle narrazioni avvincenti, spesso spregiudicate, a volte scabrose, ma in ogni caso appassionanti e sincere, dei manga. Questo stupore dell'adulto di mezz'età o anziano, genitore o comunque educatore, viene in fondo condiviso fra le righe da Bouissou, che dice ai lettori più distanti dai manga, specie a quelli di età superiore ai quarant'anni: «ti capisco, ci sono passato anch'io e ora ti spiego il perché e il percome dei manga; non c'è nulla di particolare da temere, è un mondo interessante». Suggerendo, nemmeno troppo velatamente, che capire i manga significa anche un po' capire i giovani di oggi e il loro attaccamento a questa forma di lettura così strana eppure così normale.

Originalità. In questo libro risiede un apparente, e a nostro avviso gioioso, paradosso anagrafico: il libro è stato concepito e scritto da un uomo di sessant'anni che ha scoperto i manga nella sua fase adulta e che quindi, pur mantenendo quello sguardo «fanciullo» che molti di noi riescono ancora a conservare quando impegnati a leggere fumetti o guardare disegni animati, li concepisce e ne discute in maniera nuova. Nuova rispetto a quei saggisti o ricercatori che hanno cominciato a leggere i manga da ragazzi, avviati a questa passione, spesso, dalla fruizione fin dalla più tenera infanzia delle serie televisive giapponesi (che dei manga nella maggior parte dei casi sono una trasposizione); nuova rispetto agli appassionati che conoscono a menadito gli autori e le loro biografie, le opere e i loro dati editoriali, nonché aneddoti e curiosità d'ogni tipo, ma che spesso non si interessano granché ai contesti di provenienza e alle ragioni che stanno dietro al gradimento che essi stessi dimostrano per questi fumetti; e nuova rispetto agli accademici sotto i quarant'anni, praticamente quasi i soli che fino a questo momento si siano dedicati al manga, data la loro particolare attitudine al tema e complice l'indifferenza e a volte lo snobismo della stragrande maggioranza dei loro colleghi

più anziani, arroccati sovente su temi fin troppo istituzionalizzati e quindi anche in vario modo incancreniti. Bouissou è a pochi anni dalla pensione, nel momento in cui scriviamo: è un accademico di carriera ma è tutt'altro che un barone; ha svolto ricerche su molte questioni di storia, politica e relazioni internazionali del Giappone e di altri paesi asiatici; ha fondato nel 2006 il primo, e per ora a quanto pare l'unico, gruppo internazionale di ricerca sui manga, attualmente impegnato in un'indagine sul successo dei fumetti nipponici del mondo; ha vissuto per molti anni in Giappone e negli ultimi quindici ha sempre letto manga. Non è né uno storico dell'arte né un semiologo, né un antropologo né un esperto di letteratura. Il suo resoconto tuttavia riesce a prendere un po' da tutte queste discipline – compresa, in modo sorprendente, anche della psicanalisi – e la sua ricostruzione sia saggistica sia «narrativa» della vicenda del manga se ne avvantaggia, risultando sempre interessante e istruttiva.

Ricchezza. Bouissou dimostra che i manga si dipartono storicamente proprio da quella cultura «alta», oltre che da quella folklorica, che ha dato al Sol Levante la meritata fama di nazione dal patrimonio raffinato, ricco, originale. I manga insomma, dice Bouissou – annotando in modo sempre frizzante diramazioni storiche, eredità artistiche, aneddoti curiosi e rivelatori – sono parte integrante della cultura e storia giapponesi in generale e ne rispecchiano estetiche, contenuti, temi, valori, ideologie. Le sue spiegazioni, esaltate da scelte iconografiche spesso di estremo interesse, stupiranno in modi diversi da un lato molti adepti del manga, che forse non immaginavano quale ricchezza storica si celasse dietro la rigogliosa esuberanza grafica, umoristica, orrorifica e narratologica dei loro titoli preferiti; e dall'altro i detrattori per partito preso del fumetto nipponico, sicuri di aver compreso le strisce disegnate del Sol Levante a colpo d'occhio e convinti che la scelta giusta e ovvia fosse liquidarle con disprezzo, a dispetto del gradimento (quello sì, a questo punto, inspiegabile, date le fallaci premesse) fra i milioni di lettori in tutto il mondo: che si tratti allora di milioni di pazzi, stupidi e ignoranti? *Il Manga*, insomma, è così ricco di argomentazioni e riflessioni inattese che a nostro avviso ha le carte in regola per metter d'accordo entrambi questi tipi di pubblico, in un certo senso lettori «estremi». Nonché tutti quelli nel mezzo.

Disincanto. La quarta dote che rende a nostro avviso il libro «universale» nel suo approccio e circa i suoi pubblici di destinazione riguarda, come si scriveva, la biografia stessa dell'autore: Jean-Marie Bouissou è un docente e ricercatore presso il CERI, Centro di studi e ricerche internazionali della prestigiosa *Grande école* di Scienze politiche di Parigi (le 'Grandi scuole' sono in Francia gli esclusivi istituti universitari nei quali tradizionalmente viene formata la gran parte della classe dirigente d'oltralpe). Bouissou al CERI si occupa di storia, politica, economia e relazioni internazionali giapponesi ed è autore di numerose opere accademiche e divulgative sul Giappone contemporaneo. Ha vissuto nell'Arcipelago una quindicina d'anni e vi ritorna regolarmente per motivi sia di studio sia di famiglia.[7] Il suo sguardo sul paese e sulla sua storia e cultura è pertanto diverso da quello che spesso ha accomunato gli autori dei saggi sui manga. Laddove questi ultimi sono stati e sono sovente scritti da accademici dell'ambito linguistico-letterario, o da appassionati molto competenti ma privi di una specifica preparazione disciplinare, con una concentrazione talora sulla sequenza storica di autori e opere e talaltra sui dettagli più minuti dei singoli manga in una visuale tipicamente localistica e «da fan», Bouissou adotta un approccio del tutto diverso e, crediamo, oggi nettamente più utile a descrivere e spiegare i manga in una prospettiva pienamente multidimensionale e per vari aspetti disincantata, distaccata al punto giusto dal suo oggetto e però perfettamente consapevole della partecipazione diffusa che questi fumetti sollecitano.

Quel che resta, volutamente, fuori dal quadro

Una ricostruzione storica di questo tipo, firmata da un solo autore, per quanto dettagliata e approfondita rimane necessariamente una lettura personale del tema in oggetto. Sono in genere le opere collettanee quelle in grado di percorrere un argomento trasversalmente, in lungo e in largo, secondo diversi approcci, per renderne conto in modo completo dal punto di vista informativo e polidisciplinare dal punto di vista critico. Ma questo tipo di opere o sono delle vere enciclopedie accademiche, sterminate a livello di pagine e specialistiche nel taglio fortemente *theory-driven* adottato, o sono dettagliatissimi elenchi stilati da autori eruditi

(di rado), ma maniacali e infantili (spesso). In entrambi i casi, queste opere risultano sistematicamente e comprensibilmente repellenti al grande pubblico, che ha il sacro diritto di essere informato senza venir mortalmente annoiato. Bouissou era ed è al corrente di tali rischi e per questo ha scelto deliberatamente non solo un approccio sintetico ma anche di lasciar fuori dal suo campo di rendicontazione alcuni aspetti del manga, sapendo bene che esistono autori e fonti accreditate che colmano gli spazi da lui lasciati liberi.

E allora, per fornire ai lettori una sintetica micromappa dei territori degni da esplorare in altre occasioni ma su cui era lecito sorvolare in un libro come questo, li segnaliamo telegraficamente. Il primo e più evidente omissis è la rete di diramazioni multimediali che caratterizza i personaggi dei manga nelle aree al di fuori del Giappone, fra le quali l'Italia, come si è già detto, è fra i maggiori centri d'interesse: una gran quantità dei titoli che saranno citati nel libro sono noti in Italia per le loro celebri trasposizioni animate per la televisione e talvolta anche per l'home-video e il cinema.[8] Proprio perché *Il Manga* non è un'enciclopedia né un dizionario dei manga, esso non è tenuto a rendere conto (né potrebbe) dell'immensa massa di manga realmente pubblicati in Giappone e tradotti in Italia, massa di cui per fortuna ci informano preziose fonti, oggi in continuo aggiornamento e di facile reperibilità grazie a internet.[9] Altro tema a questo correlato e su cui il libro sapientemente glissa è la debordante dimensione assunta nel mondo delle applicazioni commerciali dai personaggi dei manga: giocattoli, modellini e molti altri tipi di prodotti. Su questi temi, che fuoriescono dallo studio del manga come forma di narrativa e come settore editoriale e divengono territorio per l'economia e il marketing internazionali, vi sono fonti specifiche, sulle quali dirottiamo i lettori desiderosi di approfondire.[10] Altro punto su cui soffermarci rapidamente è che i fumetti giapponesi sono famosi in buona parte del mondo: Asia, Europa, Americhe, Oceania (in particolare Australia e Nuova Zelanda), in molte nazioni del Medio Oriente e del mondo arabo e in diversi paesi africani. Ma questo libro non è un giro del mondo in ottantamila manga e allora anche in questo caso tale componente di riflessione riguardo ai fumetti giapponesi andrà approfondita altrove.[11] Inoltre, sebbene nel suo libro citi alcune interessanti problematicità dei manga come i temi dell'omosessualità, del politicamente scorretto, del con-

servatorismo associato a uno strisciante o conclamato nazionalismo, del razzismo nei confronti degli stranieri (e specialmente di pelle scura), Bouissou glissa su tali tematiche perché avrebbero richiesto ampliamenti smisurati del campo d'indagine e disciplinare, togliendo compattezza alla trattazione. Anche in questo caso il lettore potrà svolgere, se lo vorrà, degli approfondimenti sulle fonti in inglese indicate nelle Note precedenti.[12]

L'ultima osservazione parte da una nota magari banale, ma necessaria: il termine «manga» designa in Giappone i fumetti, *tutti* i fumetti, non solo quelli giapponesi; esattamente come per noi il termine «fumetti» può designare quelli italiani, francesi, americani ecc. È però curioso osservare che se in Italia da anni il vocabolo «comics» può indicare anche fumetti realizzati in ambienti extra-anglofoni, in qualità di termine onnicomprensivo, non è così per la parola manga, la quale invece è per noi fortemente collocata nel contesto della sola produzione fumettistica nipponica. Come sarà fugacemente osservato nel corso del libro, negli ultimi anni sempre più autori non giapponesi (tedeschi, francesi, italiani, statunitensi...) realizzano fumetti alla maniera dei manga, in alcuni casi così vicini agli stili e alle suggestioni di quelli giapponesi che forse ha sempre meno senso ritenere, come in genere si fa ancora dalle nostre parti, che un manga sia tale solo se realizzato in Giappone da autori giapponesi. E se si è arrivati a questo punto nella penetrazione culturale delle estetiche dei manga in Occidente, forse è anche il caso di notare che negli scorsi anni e decenni si è consumata una dinamica transculturale che ha portato a un assorbimento «viscerale» dei mondi del manga da parte di due o tre generazioni di lettori (e autori...) di fumetti. Ecco, questo è l'ultimo fra i punti a nostro avviso di estremo interesse che Bouissou ha scelto di lasciar fuori dalla sua ricostruzione: il tema dell'«autenticità» dei manga sotto il profilo della produzione nazionale rispetto a quella internazionale. Ed è un po' come discutere dell'espansione del jazz: un conto è la scintilla originaria del jazz, gli schiavi neri nel Sud degli Stati Uniti agli inizi del XX secolo, e un conto è oggi cercare di sostenere che Gato Barbieri (argentino) o Stefano Bollani (italiano) non siano jazzisti perché non sono né neri, né schiavi, né statunitensi...

***

Come scrivevamo in apertura, fin dai tardi anni Settanta, e con una forte intensificazione a partire dagli anni Novanta, sul fumetto giapponese e sui settori dell'industria culturale a esso correlati – il cinema d'animazione, le mode, i videogiochi e i giocattoli – sono usciti in Italia e all'estero articoli su riviste accademiche, volumi, saggi. Dunque *Il Manga* non è la prima trattazione in volume sul tema edita in italiano e non sarà l'ultima. Il fumetto nipponico è un fenomeno culturale, di costume, commerciale e, in senso ampio, letterario, troppo importante perché le riflessioni su di esso in forma saggistica si interrompano nei prossimi anni. Ma il libro di Jean-Marie Bouissou spicca per articolazione e originalità nell'approccio e crediamo di poter dire che sia la migliore storia complessiva in tema mai scritta fino a oggi.[13]

Siamo sicuri che i suoi pregi costitutivi renderanno il libro un punto di riferimento sia per tutti coloro i quali fino a oggi non avevano mai avuto l'opportunità di abbordare l'argomento, sia per i tanti appassionati già in vario modo istruiti sul tema, poiché quest'opera fornirà loro molteplici spunti di approfondimento e nuove visuali dalle quali scrutare con maggiore consapevolezza l'oggetto della loro passione. E siamo altrettanto certi che quei punti di discussione lasciati da Bouissou inesplorati perché non ritenuti fondamentali nell'economia complessiva della sua opera risulteranno utilissimi agli altri studiosi, poiché proprio quelle aree d'ombra costituiscono succosi temi di ricerca da sviluppare in opere future.[14]

AVVERTENZE EDITORIALI

Anticipazioni
Alcuni passaggi di questo libro svelano un momento chiave o il finale di alcuni manga. I lettori che non gradiscano questo tipo di anticipazioni dovranno pertanto fare attenzione al Capitolo 11 ed evitare le riflessioni su *Gto* e *Hanayori dango*, specie ai Capitoli 8 e 9.

Glossario
È stato predisposto, in fondo al volume, un sintetico Glossario dei termini giapponesi usati nel libro. I termini inseriti nel Glossario, quando appaiono nella trattazione per la prima volta, sono contrassegnati da un asterisco *.

Nomi delle persone giapponesi
In Giappone i nomi delle persone presentano il cognome prima e il nome proprio dopo; in questo libro, come in genere nell'uso occidentale dei nomi stranieri, è rispettato l'ordine di presentazione italiano: prima il nome proprio, poi il patronimico.

Riferimenti bibliografici, citazione delle opere di manga, Note e Indici tematici
Questo libro è nato con l'intenzione di essere il più possibile scorrevole per tutti i tipi di lettori. Al fine di facilitarne la fruizione, nel testo non figurano riferimenti bibliografici in forma estesa, presenti, solo nel caso dei saggi, nelle Note. Il criterio di composizione della Piccola bibliografia in calce al volume è stato la praticità. Perciò essa non è esaustiva ma semplicemente orientativa. Sul sito Ceri-sciences-po.org/themes/manga/livre.php, inoltre, è disponibile una nutrita bibliografia accademica di testi in francese, inglese e giapponese.
Quest'opera cita oltre seicento manga, molti dei quali tradotti in italiano e/o in francese. Tali opere sono indicate (nel testo principale o nelle Note) in modo stringato ed essenziale e corredate, quando ritenuto necessario, solo dei dati considerati rilevanti nel contesto della citazione; ciò, in funzione di facilità, leg-

gerezza e scorrevolezza nella lettura. I riferimenti completi di ogni opera citata si trovano nell'Indice dei manga, nel quale, per ogni manga menzionato nel libro, vengono indicati gli autori, il titolo originale, la traduzione letterale e i dati di prima pubblicazione giapponese, italiana e francese. Sono stati inoltre predisposti un Indice dei fumettisti e un Indice dei fumetti non giapponesi citati.

Trascrizione e pronuncia dei termini giapponesi

Per i termini giapponesi è stato adottato il sistema di trascrizione Hepburn, nel quale le vocali sono pronunciate come in italiano e le consonanti come in inglese. In particolare:

ch è un'affricata, come la c nell'italiano «cena»;
g è sempre velare, come la g nell'italiano «gara»;
h è sempre aspirata;
j è un'affricata, come la g nell'italiano «gesso»;
r si pronuncia come una l arrotata;
s è sorda, come nell'italiano «sasso»;
sh è una fricativa, come nell'italiano sc di «scena»;
u in *su* e *tsu* è quasi muta;
w va pronunciata come una u molto rapida;
y è semiconsonantica e si pronuncia come la prima i dell'italiano «ieri»;
z è dolce, come la s nell'italiano «rosa»; o come in «zona», se iniziale o dopo la n.

Si tenga inoltre presente che l'accento circonflesso ˆ è usato al posto dell'accento diacritico ¯ e indica l'allungamento della vocale (ô = oo ecc.). L'allungamento della i invece non presenta l'accento circonflesso e prevede il raddoppio ortografico (ii).

I termini e i nomi giapponesi rispettano l'uso dell'accento circonflesso, fatta eccezione per i toponimi universalmente noti in Occidente e che godono già di un'ortografia condivisa (es. Si scriverà Tokyo invece di Tôkyô, Osaka invece di Ôsaka). Fanno eccezione i titoli delle opere che presentino un'ortografia particolare, che sarà rispettata per come appare in origine.

Per non appesantire la lettura, i termini non giapponesi che appaiono, in contesto giapponese (titoli di manga o riviste), secondo il sistema katakana,* sono ritrascritti nella loro lingua d'origine: es. *Berusayu no bara* ('La rosa di Versailles') diventa *Versailles no bara*, *Shônen Kurabu* diventa *Shônen Club*, *Sekusu no ato* ('Dopo l'amore') diventa *Sex no ato* ecc.

Immagini

L'edizione originale francese del libro era affiancata da 59 immagini. Nella presente edizione, il curatore italiano ha ritenuto utile corredare questa incarnazione del testo di quelle 59 immagini (con alcune sostituzioni) più altre 281 (completate da relative didascalie) selezionate e reperite ad hoc per questa versione in italiano, per un totale di 336 immagini. Si tratta di un'iniziativa esclusivamente dell'editore e del curatore italiani.

M.P.

充実した劇画世界
特大号
毎週月曜日発
立原あゆみ「JINGI」
1988 4・19
200YEN
大サービス！大増ページ！
週刊
少年クラブ
大懸賞募集
疾風どくろ騎士
新学期特大号
少年キング
少年マガジン
故郷を撃て！
週刊
少年チャンピオン
1・24-1・31
少女
創刊号
りぼん
二大別冊ふろく
KING
少年KING増刊
湘南爆走族
吉田聡
五十嵐浩一

RINGRAZIAMENTI

L'edizione originale di questo libro è uscita con le Edizioni Philippe Picquier. Desideravo da molto tempo lavorare con Philippe, un ispirato editore di imperdibili testi di autori asiatici e di libri sull'Asia. Lo ringrazio per lo stoicismo con il quale ha sopportato il notevole ritardo con il quale ho consegnato questo libro. Grazie all'intera squadra delle Edizioni Philippe Picquier e in particolare a Isabelle Marin per la competenza con cui ha corretto le bozze.

Il Centro di studi e ricerche internazionali dell'Istituto «Sciences Po» di Parigi non è, in linea di principio, un'istituzione in seno alla quale un lavoro di ricerca su di un tema ritenuto tanto «futile» come il manga avrebbe potuto vedere la luce. Pertanto ringrazio moltissimo il suo direttore, Christophe Jaffrelot, che ha saputo comprendere che l'influenza esercitata dalla cultura popolare giapponese nel mondo intero costituiva un fenomeno rivelatore e che meritava di essere analizzato con serietà e metodo.

Nell'ambito universitario, Jaqueline Berndt (Università Kyoto-Seika), Bernd Dolle-Weinkauff (Università «J.W. Goethe» di Francoforte), Toni Johnson-Woods (Università del Queensland, Australia), Sharon Kinsella (Università di Manchester) e Susan Napier (Tufts University, Massachusetts) sono stati per me fonti d'ispirazione.

La Japan Foundation mi ha fornito l'aiuto finanziario che ha permesso al «Manga Network», il gruppo internazionale di ricerca sui manga da me fondato, di portare avanti le sue indagini.

L’Università Waseda e l’amicizia del professor Yoshiharu Tsuboi mi hanno regalato, ancora una volta, un rifugio tranquillo in Giappone per scrivere questo libro. L’Università di Kobe, grazie al professor Kiyomitsu Yui, mi ha anch’essa molto aiutato.

Alcuni editori francesi hanno anch’essi contribuito, moderatamente o abbondantemente, alla mia documentazione, ma nessun altro quanto Sébastien Moricard, delle Edizioni Tonkam: si merita tutta la mia gratitudine per le copie omaggio che da anni mi spedisce, benché io non sia propriamente un recensore di fumetti.

Grazie a Masami, per le sue minuziose riletture e per la documentazione e correzione delle trascrizioni dal giapponese. Grazie anche a Jérôme e Anne-Marie: il ricordo del tempo speso a redigere quest’opera rimarrà inseparabile da quello delle nostre serate passate a discuterne, e il loro contributo al mio fondo documentario è stato considerevole.

Un doveroso e sentito ringraziamento va agli editori della Tunué.

Infine, desidero fortemente dedicare un ringraziamento a Marco Pellitteri, senza il quale quest’edizione italiana del mio libro non esisterebbe. È lui che ha voluto che questa mia opera fosse pubblicata in italiano ed è lui che l’ha curata con brio, accettando inoltre il mio invito a scriverne l’intervento introduttivo. Marco, che ti sia occupato tu del mio libro per me è stato davvero un piacere e un onore.

Parigi, agosto 2011
J.M.B.

INTRODUZIONE

Il primo manga pubblicato integralmente in francese fu *Akira* (1982-'90), il capolavoro post-apocalittico di Katsuhiro Ôtomo, nel marzo 1990; l'opera fu pubblicata anche in Italia subito dopo, a partire dall'aprile di quello stesso anno. Per non disorientare i lettori, la Glénat pubblicò l'opera – originariamente in bianco e nero, come la quasi totalità dei manga – nella versione ricolorata che era apparsa negli Usa dal 1988 e ne ribaltò le tavole, orientando il senso di lettura alla maniera occidentale, poiché i fumetti giapponesi si leggono, in originale, da destra a sinistra. I progressi del manga nel mercato francese, in una fase iniziale, furono lenti. Sei anni più tardi, una ventina appena di serie erano state tradotte o in corso di traduzione, tutte pubblicate in edizione ribaltata. Diversa la situazione in Italia, dove vicende differenti, riguardanti anche una diversa dinamica televisiva relativa alle serie animate giapponesi, favorì una più repentina esplosione dei manga. Tuttavia, a partire dal 2000, anche nel paese cugino le cifre sono esplose. Nel solo 2008 sono stati pubblicati in Francia 1288 nuovi volumi di manga, quasi tutti nel loro formato originale, e se ne sono venduti 12,4 milioni, cioè il 37% delle vendite complessive di fumetti in territorio francese. A oggi, nei cataloghi degli editori francesi sono presenti oltre 780 serie di manga e circa 530 autori.

Questo gradimento del fumetto nipponico in Europa, e specialmente nei nostri due paesi, si inserisce in un successo globale nei confronti della cultura popolare giapponese. Un consenso di que-

Copertina del primo numero di *Akira* di Katsuhiro Ôtomo uscito in Francia nel marzo 1990; l'edizione italiana, pubblicata dalla filiale nostrana dell'editore francese, apparve a partire dall'aprile 1990. Più di recente l'opera è stata riedita in italiano dalla Panini.
© Katsuhiro Ôtomo / Kôdansha / Glénat / Panini

sto tipo può sembrare paradossale per più aspetti. Innanzitutto perché i giapponesi pensano volentieri che la loro cultura appartenga solo a loro e che gli stranieri non siano capaci di condividerla e comprenderla. Inoltre perché il manga è profondamente impregnato dell'esperienza storica unica dell'Arcipelago, a partire dalla sua chiusura al mondo durante il lungo periodo Edo (1603-1868) e fino all'olocausto nucleare di Hiroshima e Nagasaki. Questo percorso drammatico è molto diverso da quello delle nazioni occidentali. Che l'immaginario collettivo del Giappone abbia generato una cultura popolare in grado oggi di diventare universalmente nota, apprezzata e consumata, non smette di meravigliare.

Vista da Occidente, la cultura giapponese per lungo tempo è parsa riflettere una tradizione molto antica, sofisticata e piena di spiritualità, una tradizione che oggi potrebbe sembrare in qualche modo inquinata dall'ingerenza «sacrilega» degli *otaku*.* Il manga, e prima di esso le serie televisive giapponesi d'animazione, i cosiddetti *anime*, che fecero il successo in Francia dei programmi contenitore per ragazzi *RécréA2* (sulla rete Antenne 2, 1978-'88) e *Club Dorothée* (sulla rete Télévision Française 1, 1987-'97), all'inizio furono accolti molto negativamente, secondo uno schema noto anche a tanti altri paesi, in primis l'Italia, come risaputo. Gli innamorati del Giappone «tradizionale» vedevano in questi disegni animati un odioso foruncolo che sfigurava l'avvenenza del bel paese dei loro sogni. Ségolène Royal in testa, molte personalità denunciavano la pericolosità degli anime e dei manga, accusati di veicolare idee dannose che gli adolescenti non avrebbero mai conosciute senza la loro nefasta influenza. Il serissimo giornale *Le Monde Diplomatique* vi vedeva quasi un complotto votato a instupidire la gioventù francese.[1] Genitori ed educatori non riuscivano a capacitarsi: non ci si capisce niente! non si distingue un personaggio dall'altro! perché hanno dei volti occidentali? sono volgari e assurdi! com'è possibile che piacciano a chicchessia?

Questo libro mostra che il manga è profondamente radicato nella cultura, nell'estetica e nel sistema di valori dell'Arcipelago, del

quale riflette l'anima e la storia tanto quanto i giardini zen e la cerimonia del tè (Capitoli 1 e 2). Spiega come l'industria del manga sia riuscita là dove gli editori europei di fumetti hanno clamorosamente fallito: in Giappone una grandissima parte dei lettori di manga appartenenti alla generazione del *baby-boom*, l'espansione postbellica delle nascite, sono stati fidelizzati ai fumetti e hanno continuato a leggerli per tutta la vita; il famoso slogan della storica rivista francese *Tintin*, «Il giornale dei giovani dai 7 ai 77 anni», paradossalmente è divenuto realtà in Giappone, non in Europa. E inoltre: la narrazione grafica è riconosciuta nel Sol Levante come un mezzo espressivo alla pari con la scrittura, come uno strumento pedagogico e perfino come un eccellente mezzo di comunicazione. Con questo si spiega perché, nella metà degli anni Novanta, venivano pubblicati ogni anno in Giappone circa quindici copie di manga per abitante (tra riviste e *tankôbon*),* contro un unico album di *bandes dessinées* per cittadino francese e un solo *comic book* ogni tre cittadini statunitensi (Capitoli 3, 4, 5, 6).

La copertina della rivista *Tintin* (il n. 363 del 6 ottobre 1955) in cui apparve per la prima volta il motto «Il giornale dei giovani dai 7 ai 77 anni», vero e proprio programma culturale tendente alla realizzazione di storie per un pubblico indifferenziato; un'idea diffusa non solo in Francia ma, ancor oggi, nella maggior parte dei fumetti europei di larga diffusione. © Les Éditions du Lombard / Studios Hergé

Tre Capitoli tentano in seguito di iniziare i profani al manga o di riconciliarli con esso. Il Capitolo 7 analizza le specificità grafiche e narrative che lo rendono a volte difficile da decifrare per i neofiti. Il Capitolo 8 illustra in che modo le serie giapponesi per adolescenti funzionino come le fiabe della nostra infanzia, il che spiega l'attrattiva che esercitano sui giovani di tutto il mondo al di là delle differenze culturali. Il Capitolo 9 esamina più da vicino le tre critiche – «volgarità», «violenza» e «assurdità» – più di frequente rivolte ai manga.

La Parte terza presenta ai lettori alcuni universi immaginari del manga, che si materializzano anche sotto forma di serie animate, film, videogiochi e perfino nella letteratura giapponese contemporanea. Vi si parla dei principi morali e della visione del mondo che guidano gli eroi di carta nipponici (Capitolo 10). Il modo in cui il manga reinterpreta, di generazione in generazione, il trauma sempre presente della sconfitta del 1945 (Capitolo 11). Le relazioni complesse e cangianti fra ragazze e ragazzi (Capitoli 12 e 13). L'esuberanza con la quale il sesso viene trattato nel fumetto giap-

ponese e l'ipocrisia con cui – secondo quanto in genere ritenuto dagli occidentali – vi viene censurato (Capitolo 14). Gli innumerevoli esempi di manga «informativi» – a tema enciclopedico, economico, sociale, politico, polemico, gastronomico, enologico, pedagogico – che ne fanno una forma più vicina a un tipo di comunicazione tanto cara ai pubblicitari che non alla «nona arte» che il fumetto europeo si vanta spesso di essere (Capitolo 15). Come si ride nei manga, e come ci si spaventa (Capitolo 16). Le molteplici forme che, in un paese ufficialmente pacifista, assumono lo scontro, la lotta e la guerra (Capitolo 17). Infine, in un tentativo illusorio di avvicinarsi all'esaustività, l'ultimo Capitolo si sofferma su alcuni altri generi di manga, in un voluto disordine che riflette, a modo suo, l'incessante proliferazione dei suoi temi (Capitolo 18).

L'autore di questo libro, benché gli siano familiari le opere di autori e studiosi quali, fra gli altri, Thierry Groensteen, Harry Morgan, Scott McCloud, Will Eisner e Jean-Paul Jennequin, non è uno specialista della teoria e della storia del fumetto.[2] Ma, citando Astérix, è caduto molto giovane dentro al calderone. Come una gran parte dei baby-boomer francesi, è passato dalla rivista *Cœurs Vaillants* durante la scuola elementare (se la sua famiglia fosse stata di sinistra, la rivista acquistata sarebbe invece stata *Vaillant*), a *Tintin* e *Spirou* alla scuola media, *Pilote* al liceo, e poi *Hara-kiri*, *Charlie* e *L'Echo des Savanes*, e poi... più nulla. Deluso di non trovare più fumetti di suo gusto, avrebbe potuto, come molti della sua generazione, abbandonare la nona arte per sempre, eccezion fatta per l'album di *Astérix*, in uscita ogni due anni, per godersi un momento di condivisione fumettistica in famiglia; per *Corto Maltese*, per la sua grande eleganza e il suo magico bianco e nero; per Bourgeon, Enki Bilal e Mœbius, per i loro virtuosismi grafici e narrativi e la ricchezza dei loro universi immaginari; per Tardi, per la sua padronanza nel narrare e la sua capacità di indignazione; per una scorza di erotico-chic italiano alla Crepax-Manara; e per la rilettura dei *Blueberry* originali della sua adolescenza...[3] Molto fortunatamente, quindici anni passati in Giappone e la scoperta del manga hanno mantenuto intatte la mia curiosità e la mia ricettività per i fumetti. Avendo lavorato per molto tempo, e lavorando ancora, su temi più legittimati – la società e la vita politica del Giappone del dopoguerra, la sua economia politica e le sue relazioni internazionali – ho realizzato con questo libro il sogno di

mettere l'esperienza e l'esigenza metodologica al servizio di una passione molto antica.

Spero che i veri specialisti della narrazione grafica possano perdonarmi per essermi avventurato sul loro terreno; che gli esperti di manga mi scusino se non conosco bene come loro i sottili dettagli di *Fruits Basket*, di *Tokyo Babylon*, di *Naruto* o di *Berserk* (anche se...), e che i lettori si godano la lettura di questo libro tanto quanto io ho amato scriverlo.

PARTE PRIMA
STORIA DEL MANGA

Stampa, epoca Edo. Collezione privata.

IL MANGA E LE CULTURE GIAPPONESI

1

Il Giappone dello zen e il Giappone del sesso

Immagine da libro illustrato, epoca Edo. Collezione privata.

Ritenuto volgare, violento e brutto, il manga è stato visto per molto tempo, in Occidente, in termini negativi. Ha fatto inorridire gli amanti del Giappone «tradizionale», simbolizzato dalla cerimonia del tè, dall'ikebana* e dai giardini zen. Ma questo Giappone orgoglioso della sua indubbia eleganza e del suo rigore ha sempre convissuto con un altro Giappone, meno conosciuto dalle nostre parti. Un Giappone popolare e ribelle che non si faceva problemi né di buon gusto né di morale. Un Giappone che adorava le grandi sceneggiate e i fiumi di lacrime, i fantasmi con le catene e il sesso, il piacere e il dramma in tutte le loro forme. Un Giappone che non amava nulla più che piangere davanti a un bello *shinjû** e andare in giro per le strade portandosi appresso dei falli giganti durante le feste popolari e religiose.

A partire dall'era Meiji (1868-1912), le autorità misero a tacere questa cultura popolare e popolana. Per far fronte alla minaccia dell'imperialismo occidentale, c'era bisogno di un popolo moderno, disciplinato e pronto al sacrificio. Addio fantasmi, suicidi d'amore e feste falliche! Ormai, tutti i maschi giapponesi dovevano necessariamente essere dotati dello «spirito samurai» e ogni

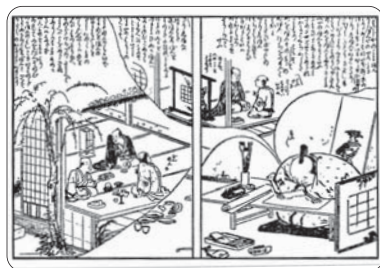
giovane donna giapponese doveva aspirare a essere iniziata ai segreti dell'ikebana. Questa manipolazione sopravvisse anche alla sconfitta del 1945. Per ricostruire il paese e per rimettersi in pari con l'Occidente, lo spirito samurai rimase di rigore. Tuttavia, questa costruzione artefatta di una cultura «pseudo nazionale» ricalcata su quella delle élite non ha fatto scomparire le radici profonde della cultura popolare. I *matsuri** fallocentrici sopravvivono ancora qua e là, anche se le guide turistiche locali che si occupano dei visitatori stranieri non sempre ne parlano. È la mistura fra questa cultura popolare con quella delle classi egemoni che dà al fumetto giapponese il suo così peculiare sapore «scorretto». Nel manga le grandi figure della storia nazionale possono scorreggiare, ruttare, ubriacarsi e piagnucolare tanto da lasciare allibiti gli innamorati del Giappone dello zen, ma in un modo tale da ritrarre correttamente il Giappone reale. Lo stesso Budda può manifestare debolezze molto umane nel corso delle circa cinquemila pagine dedicate al racconto romanzato della sua biografia da parte di Osamu Tezuka, l'autore definito dai giapponesi il «dio dei manga».

Dai rotoli dipinti ai manga: elementi di discontinuità e di continuità

La storia delle origini del fumetto giapponese, per come viene in genere riassunta in Occidente, comincia con brevi citazioni di alcuni graffiti del secolo VII e poi salta a piè pari uno iato di cinque secoli per arrivare ai «Rotoli degli animali» (*Chôjû giga*) conservati nel tempio Kôzanji, nei pressi di Kyoto. Attribuiti, per quanto riguarda i primi due, all'abate Sôjô Toba (1053-1140), questi quattro *e-maki** monocromatici ancor oggi seducono per la gioiosa irriverenza con la quale ritraggono in forma caricaturale nobili, preti e guerrieri sotto le sembianze di rane, scimmie e conigli intenti in attività e pose che paiono mettere in scena un'antica versione dello strip-poker. Ma nessuno cita il venerando *Eingakyô*, rotolo di autore ignoto del secolo VIII che narra la vita del Budda: senza dubbio l'austerità di quest'opera sacra ne fa un progenitore meno affascinante per il manga rispetto alle gaie ranocchie dell'abate...

Sono giunte fino ai giorni nostri circa 110 opere di e-maki, per un totale di 600 rotoli. Molte si ispirano a Budda e al buddismo,

ma altre riprendono romanzi celebri, narrano episodi storici, ritraggono la vita quotidiana o mostrano il brulicare di tutt'un popolo di fantasmi e demoni. La resa del movimento è spesso molto vivace e la libertà del tratto grafico degna di nota. Inoltre, gli e-maki contengono in embrione le tre maggiori innovazioni tecniche che hanno dato vita alla narrazione grafico-sequenziale contemporanea: la vignetta, che, pur non racchiusa da linee, è delimitata dallo srotolamento del foglio scena dopo scena; i filatterii (progenitori delle nuvolette); e le linee che rendono in vari modi l'idea del movimento. Analoghe invenzioni grafiche furono introdotte, a partire dal Medioevo, anche in Europa, ma in Giappone tali innovazioni vennero comunque alla luce in modo autonomo.

Alcuni esperti di manga si rifiutano tuttavia di vedere negli e-maki dei precursori del manga, invocando la differenza di linguaggio visuale e nelle tecniche narrative; secondo il critico giapponese Tomofusa Kure, «fra gli e-maki e il manga non c'è una relazione più stretta che fra il pallottoliere e il computer». È vero che, se volessimo davvero mettere nello stesso calderone tutte le forme di narrazione grafica, potremmo arrivare a considerare i codici aztechi come gli antenati di *Mafalda* e gli arazzi di Bayeux (secolo XI), nei quali la messa in sequenza dell'azione e la presenza continua di un testo possono irresistibilmente rammentare un fumetto, come arcitrisavoli di *Astérix*... Ma il dibattito sul rapporto di filiazione tec-

Dall'alto:
Stampa di Utamaro Kitagawa (universalmente noto solo come Utamaro), ca. 1800-'01; immagine custodita presso l'Istituto Kumon. Gli autori di stampe e di *kibyôshi* (cfr. la Nota 1) utilizzavano le nuvolette per mostrare i sogni dei personaggi o a volte le loro passioni segrete. Le parole erano talora «poggiate»

vicino alla testa del personaggio che le pronunciava, ma senza che alcun filatterio fosse disegnato, come si vedrà nell'e-maki *Fukutomi Zôshi*, mostrato a seguire.

Particolare da *Shigisan engi maki* ('Rotolo delle leggende del Monte Shigi'). Anonimo, secolo XII; immagine custodita presso il tempio del Chôgosonshiji. Il movimento della ruota con cui la divinità sta giocando è mostrata palesemente tramite un gioco di linee di movimento e piccoli ghirigori.

E-hon (romanzi illustrati economici), epoca Edo. Il disegno è diviso in tre parti rappresentanti tre diverse scene, unite da una sequenza temporale. Il mercante, che ha lavorato con profitto (sfondo/passato), si è assopito (primo piano/presente) e sogna di ritrovare i suoi amici in una gradevole situazione conviviale in una casa del tè (nuvoletta/futuro).

nica fra i rotoli dipinti e il manga fa dimenticare l'essenziale: la continuità storica della tradizione della narrazione grafica in Giappone. I codici aztechi scomparvero con la dissoluzione di quell'impero e gli arazzi della regina Matilde sono rimasti un capolavoro isolato; al contrario, l'e-maki s'è mantenuto in vita, in Giappone, fino all'epoca Edo (1603-1868). Alcuni celebri autori di manga ne realizzarono perfino nel XX secolo, per esempio Ippei Okamoto: questi fece conoscere *Felix the Cat* in Giappone e fu il primo autore di manga a uscire dal ristretto ambito della striscia a fumetti, ma nel 1921 pubblicò anche due rotoli illustrati di nove metri che rappresentavano le celebri cinquantatré vedute di Tôkaidô.*

Grazie a tale continuità storica, la cultura giapponese intrattiene con la narrazione grafica una lunga familiarità, che molti commentatori attribuiscono anche all'uso degli ideogrammi (sui quali tornerò in seguito). Questa tradizione ininterrotta ha di certo contribuito all'espansione del manga e al consenso generalizzato di cui esso gode nella società nipponica, laddove in Occidente il fumetto è stato quasi costantemente tenuto sott'occhio con sospetto dai genitori, dagli educatori e dalle autorità, da sempre solerti nel redarguirlo e censurarlo.

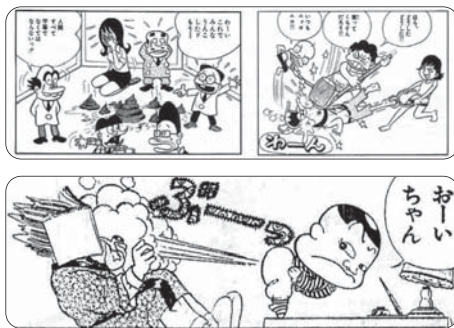
Il peto, la merda e la ninfetta discinta

Questa continuità linguistica si riflette in una continuità dei temi, ivi compresi quelli in apparenza più sbalorditivi. Gli amanti del Giappone tradizionale sarebbero disgustati – supponendo che si ritrovassero a guardare qualche pagina di *Dragon Ball* – dal famoso torneo di arti marziali del secondo volume del manga avventuroso di Akira Toriyama, dove uno dei concorrenti sgancia a mo' di arma chimica una nauseabonda flatulenza. Ma occorre tenere a mente che la lotta di scorregge è da oltre dieci secoli uno dei grandi classici della cultura popolare nipponica. Certamente era un ri-

spettabile abate, ma comunque è proprio a Sôjô Toba che va attribuito un rotolo del secolo XI nel quale i petomani ritratti a battagliare usano degli enormi ventagli per sospingere le rispettive emanazioni tossiche in campo avverso. Nella popolarissima fiaba della «disfatta di Fukutomi», l'arte del peto è un dono degli dèi, grazie al quale un povero artigiano si arricchisce esibendosi davanti al suo meravigliato signore, che lo riempie di doni. Il pennello di Kyôsai Kawanabe (1831-1889), uno degli ultimi grandi maestri della pittura tradizionale giapponese, descrive una versione della storia nella quale i terribili gas sono immagazzinati in un fagotto la cui apertura stordisce il nemico. E nel 1879 il giornale satirico *Marumaru Shinbun* inventa perfino le armi da fuoco intestinale, in un'illustrazione dedicata a un ammutinamento delle forze armate.

I pittori di rotoli non provavano alcuna remora nemmeno nei confronti degli escrementi. Nel *Gaki Zôshi* (secolo XII) dei fantasmi affamati se ne nutrono avidamente, e la citata «disfatta di Fukutomi» presenta allegramente sia flatulenze a suon di musica sia una devastante diarrea. Nel paese dello shintô, religione della fertilità, il prodotto di scarto intestinale dell'alimentazione è preso in considerazione senza di-

La storia di un peto. La disfatta di Fukutomi. Un povero vecchio, avendo ricevuto da un dio compassionevole il dono di emettere peti melodiosi, intrattiene il suo signore, che lo ricompensa con numerosi doni (A). Si burla del suo vicino invidioso facendogli credere che il suo segreto sia un lassativo; la sua vittima viene allora assalita da una clamorosa diarrea, che l'artista rende in modo molto realistico (B). Il rotolo *Fukutomi Zôshi* (secolo XV) può essere considerato a suo modo come una sorta di racconto a fumetti, poiché il testo è quasi esclusivamente costituito dalle parole pronunciate dai personaggi.

Kyôsai Kawanabe, *Hôhigassen* ('Concorso di peti'), 1867. L'originale è custodito al Kawanabe Kyôsai Memorial Museum. Nelle due parti dell'immagine (originariamente, una sola composizione contenente ulteriori particolari) dei popolani «raccolgono» il frutto delle loro flatulenze in un fagotto e poi ne scagliano il pestilenziale contenuto gassoso contro i loro avversari.

In alto: Il pittoresco manga dall'umorismo «scatologico» *Toilet Hakase* (1970-'77), di Kazuyoshi Torii.
© Kazuyoshi Torii / Shûeisha

Sopra: Un altro degli innumerevoli esempi di vignette e strisce comiche dedicate in Giappone all'umorismo scatologico e/o scorreggione: vignetta tratta da *Shônen Champion* n. 49 del 1984, p. 49.
© Akita Shoten

sgusto, ma anzi come una manna sacra. Non v'è da stupirsi, dunque, se il «Dottor Latrina» (*Toilet Hakase*) dal 1970 al 1977 abbia potuto filosofeggiare ogni settimana a proposito di enormi stronzi fumanti su *Shônen Jump*, il più venduto settimanale della storia del manga, destinato a ragazzi dagli undici ai quindici anni. Da parte sua la graziosa Arale-chan, eroina del celebre manga *Dr Slump* ancora di Toriyama, molto amato dai lettori tanto francesi che italiani, più d'ogni altra cosa ama conversare con le forme di cacca trovate per strada, che a volte si mette pure sulla testa. È vero però che è una robottina, dunque chissà che non sia priva del senso dell'olfatto...

Altro tema ricorrente dei rotoli che il manga ha ereditato: il soprannaturale, anche nelle sue forme più sfrenate. Il manga ha a volte prodotto storie praticamente etnologiche. Alcune creature demoniache di *Onmyôji* di Reiko Okano, il cui eroe è un esorcista shintô dell'epoca Heian (794-1185), provengono direttamente da un rotolo dipinto del secolo XV intitolato «La passeggiata notturna dei mille demoni». In *Gegege no Kitarô* e *NonNonBâ*, quest'ultimo premiato nel 2007 come migliore opera al festival del fumetto di Angoulême, Shigeru Mizuki si addentra nell'universo degli *yôkai*,* mostri per metà terrificanti, per metà farseschi, con una precisione che anche agli occhi dei giapponesi più seri e competenti lo mette alla pari con i grandi studiosi del folklore nipponico. Ma una serie come *Rosario + Vampire* di Akihisa Ikeda, nella quale un giovane giapponese qualsiasi si ritrova in un «liceo per mostri», alle prese con il corteggiamento di una giovane vampira, di una graziosa diavolessa e di una seducente strega – tutte con le grazie in evidenza, come vuole la legge delle serie per adolescenti maschi, gli *shônen manga* – può facilmente disorientare i genitori e gli educatori occidentali amanti della razionalità. Non è così in Giappone, dove la cultura ha preservato fino a oggi un po' della precedente familiarità fra gli esseri umani e le creature del soprannaturale.

Agli occhi dei giapponesi il peto elevato al rango di arte marziale, il dottore specializzato in escrementi e le giovincelle in microgonna che frequentano il liceo di quartiere non sono né delle mostruosità né delle assurdità. Provengono dallo strato più profondo della cultura popolare, trasmessa lungo i secoli in diverse forme di narrazione grafica e dai quali sono trasmigrati, quale fattore ereditario, nel manga contemporaneo.

Gegege no Kitarô (1959-'69, in Italia *Kitarô dei cimiteri*), di Shigeru Mizuki. © Shigeru Mizuki / Kôdansha

Lo zen e l'arte marziale dei peli del naso

In apparenza così lontano dall'universo del buddismo zen, a quest'ultimo il mondo del manga deve tuttavia qualcosa. A partire dal secolo XIV i monaci svilupparono un'arte pittorica battezzata *zenga*, che miscelava disegno e calligrafia e che si espanse fino ai secoli XVII e XVIII. Le deliberate assurdità e vacuità in molte di queste pitture – un uomo che defeca in un campo o viene assorbito dalla contemplazione dell'ano di un cavallo, una scimmia che tenta di acchiappare un riflesso di luna, una rana immersa in una beata meditazione – sono l'eco degli enigmi che i maestri zen utilizzavano per elevare i loro discepoli a una forma di pensiero che ripudiasse qualsivoglia razionalità. Nato sotto auspici così prestigiosi, quello della comicità senza senso è un filone grafico-umoristico molto apprezzato durante l'epoca Edo, come testimonia il *Kyôgaen-shohen*, raccolta di disegni pubblicata da Bokusen Maki (1775-1824), uno degli assistenti di Katsushika Hokusai, il maestro delle stampe al quale in genere si attribuisce – benché a torto – la paternità della parola «manga».

NonNonBâ (1977), di Shigeru Mizuki; copertina dell'edizione francese. © Shigeru Mizuki / Kôdansha / Cornélius

Questa tradizione la si ritrova nel *nansensu* (appunto, 'non-senso'), un genere che nel manga ha prosperato mentre nel fumetto occidentale è poco o punto rappresentato, fatta eccezione per casi eccellenti come lo statunitense *Krazy Kat* o il francese *Concombre Masqué*. Queste serie di manga *nansensu*, «senza né capo né coda», che disorientano i lettori occidentali, oggi non appaiono nei mercati europei del fumetto se non grazie all'enigmatica randellatrice con la chitarra di *Flcl*, al gatto artificiale superarmato e iperveloce di *Cyborg Kurochan* e al delirante *Bobobo-bo Bo-bobo*, il cui protagonista è maestro nell'arte marziale di dominare le azioni dei propri... peli nasali. Questi strambi personaggi lo ignorano di certo, ma sono gli autentici discendenti del Giappone dello zen, e dunque i lontani cugini dei giardini di pietra della tradizione.

L'epoca Edo (1603-1867): stampa, kabuki e libri per immagini

Ancora di più che con gli e-maki e gli zenga, il manga è in debito con la cultura urbana dell'epoca Edo. Dopo due secoli di anarchia sanguinosa e di feroci guerre civili, il Giappone ritrovò la pace sotto il giogo degli shôgun della dinastia Tokugawa, che chiusero l'accesso all'Arcipelago agli stranieri. Le grandi città prosperarono: Edo (l'odierna Tokyo) era già una delle maggiori del mondo, all'epoca. Le classi sociali urbane svilupparono una propria cultura, molto lontana da quelle della casta guerriera e dei monasteri. Questa cultura diede vita al teatro kabuki, alla stampa e al libro illustrato edito in grandi tirature. Queste due nuove forme d'espressione grafica presentavano delle caratteristiche peculiari, dovute al fatto che la stampa a caratteri mobili, sebbene fosse nota in Giappone già dalla seconda metà del secolo XVI, non si era ancora diffusa com'era avvenuto in Occidente. La scrittura giapponese comportava all'epoca svariate migliaia di ideogrammi, senza contare due diversi sillabarii, dunque sarebbe stato necessario fondere e manipolare un numero esorbitante di caratteri tipografici; era pertanto molto più rapido ed economico continuare a incidere sul legno.

A causa delle limitazioni tecniche di questo procedimento e degli imperativi della produzione di massa, l'illustrazione stampata giapponese dell'epoca in questione consiste in un disegno al trat-

to che racchiude delle zone di colore, con un tratto molto regolare, senza ombre né una vera e propria prospettiva. L'anatomia dei personaggi è poco realistica. I volti – con delle rimarchevoli eccezioni, fra le quali l'opera del misterioso Sharaku* – sono molto spesso stereotipate e prive di caratterizzazione; il loro pallido ovale è come una pagina bianca sulla quale i sentimenti sono espressi solo dagli occhi e dalla bocca. Questa tecnica si ritrova anche nel manga, in particolare nelle serie per adolescenti, dove i visi «tutti uguali» e ritenuti dalle nostre parti «non giapponesi» non cessano di lasciare interdetti, se non di irritare, molti genitori ed educatori occidentali. Ma bisogna comunque sottolineare questa filiazione diretta fra le stampe giapponesi e i manga contemporanei, tanto più che gli artisti di stampe facevano ugualmente uso della tecnica del «fondale soggettivo», che costituisce una delle specificità più degne di nota del manga, sulla quale si tornerà in seguito.

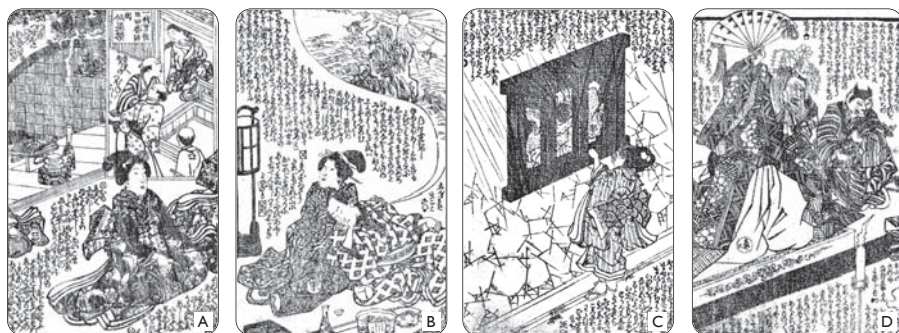
Stampe del periodo Edo (partt.). Collezione privata. Su questi schermi bianchi, gli occhi e la bocca sono sufficienti a esprimere la collera (A), un riso lievemente sardonico (B), uno sguardo sognante e vagamente torbido (C), la serenità della madre che porta a passeggio il suo bambino in una bella notte estiva (D).

La recitazione degli attori del kabuki non era più realistica dei volti delle stampe. Gli attori non riproducevano i sentimenti; piuttosto, li suggerivano con l'esagerazione utilizzando dei codici pesantemente esasperati: rotear d'occhi, torsioni delle mani, smorfie e posture teatrali prolungate, come se il tempo si fermasse. Gli illustratori dei romanzi popolari usavano spesso e volentieri gli stessi espedienti, proprio come fanno oggi gli autori di manga (e, a modo loro, anche quelli di anime...). Questo a volte provoca sconcerto in Occidente, dove il «buon gusto» trova grottesche le bocche che fendono la metà del viso con sorrisi giganteschi, le palle degli occhi che escono dalle orbite, le lacrime che sgorgano come fontanelle o le gambe che si attorcigliano l'una sull'altra per simbolizzare vergogna. Queste modalità estreme di indicare i sentimenti possono provocare, presso i lettori non abituati, un certo stupore, se non un vero e proprio disprezzo; tale disagio ha di certo contribuito al fallimento dei primi tentativi di tradurre in Occidente – più in

Stampe ed e-hon, epoca Edo. Collezione privata. I fondi non realistici accentuano l'impressione che la scena rappresentata vuole suggerire. Il fondo a quadri evidenzia la fermezza della postura del samurai (A); il testo che circonda il giovane uomo pensieroso è «dolce e fluttuante» (B); ma diviene «duro e oppressivo» intorno alla donna sconsolata (C). Si veda inoltre l'immagine in apertura di Capitolo: i rami fioriti sono un'eco visuale dell'aria trasognata della giovane. Anche il manga usa molti fondali evocativi.

particolare, negli Stati Uniti – *Gen di Hiroshima*, la celebre serie di Keiji Nakazawa che usa senza risparmiarsi queste esasperazioni codificate per narrare gli orrori del bombardamento atomico. Certo è che, a guardar bene, non è che questa simbologia caricaturale sia granché lontana da analoghi espedienti simbolici del fumetto e dell'animazione occidentali...

Gli intrighi del kabuki somigliavano a quelli del teatro del Grand Guignol: lunghissimi, complessi e costellati di risvolti inverosimili. L'azione era drammatica, violenta e spesso sanguinosa; sulla scena si moriva di frequente, in lunghe convulsioni d'agonia e tra fiotti di lacrime. Il pubblico amava anche che gli autori condissero le trame con una dose di soprannaturale e qualche morto che tornasse, sfigurato e vendicatore, a tormentare i vivi. Gli intrecci erano ripresi da eventi storici, con una marcata preferenza per eroi che facessero una brutta fine, e da

Alcuni esempi di espressioni degli attori del teatro Kabuki (A) e dei personaggi di *Gen di Hiroshima* (*Hadashi no Gen*, 1973-'85), di Keiji Nakazawa (B). Romanzo illustrato dell'epoca Edo o manga, le fisionomie hanno il medesimo impatto espressivo. *Hadashi No Gen*.

Quattro e-hon, epoca Edo. Collezione privata. Le illustrazioni Edo facevano un uso regolare di tecniche che prefigurano il fumetto: vignette inserite nelle tavole (A), filatterii con la funzione, in genere, di mostrare/descrivere un sogno (B), linee che simbolizzano soffi d'aria o raggi di luce (C), elementi disegnati che debordano dal quadro (D)…

fatti curiosi e drammatici dell'epoca Edo, con una predilezione per i doppi suicidi d'amore, frutto di una società rigidamente divisa in caste e che vietava le unioni miste. Quest'eredità si ritrova anch'essa nel manga, che si distingue da molto fumetto europeo e americano per la complessità delle trame, le quali possono prolungarsi per migliaia di pagine, e per una maggiore drammatizzazione: si muore, e a volte assai brutalmente, perfino nelle serie destinate ai bambini di dieci-dodici anni, a cominciare dalla più celebre in assoluto, *Astroboy*, del «dio» Tezuka, che ha segnato almeno due generazioni di piccoli giapponesi.

I fatti d'attualità dell'epoca Edo alimentavano anche i temi dei libri illustrati economici (*e-hon*), battezzati «libri rossi», «libri neri» o «libri gialli» a seconda della copertina, la quale cambiava colore con il suo contenuto.[1] La tecnica narrativa di queste opere era più vicina a quella del fumetto attuale che non a quella dei libri illustrati che si producevano in Occidente nella stessa epoca. Questi ultimi si accontentavano di giustapporre o sovrapporre testi e immagini, invece gli illustratori nipponici ottimizzavano l'utilizzo delle loro tavole riempiendo di testo tutto lo spazio non occupato dalle figure. Il testo faceva parte integrante dell'illustrazione, il che è uno dei principi di base di moltissimo fumetto moderno; gli e-hon facevano perfino uso di lontani antenati delle vignette e delle nuvolette del fumetto. Diedero vita a una vera industria: probabilmente nel mezzo secolo precedente la fine del periodo Edo furono pubblicati oltre tremila titoli e la tiratura di alcuni best-seller superò le diecimila copie. Gli autori calavano i

loro soggetti nella vita quotidiana e nell'attualità delle grandi città, miscelando comicità, realismo, dramma e toni lacrimevoli, speziandoli con una dose di fantastico e quel pizzico d'irriverenza verso i potenti tollerabile da parte del regime autoritario degli shôgun Tokugawa. Vedremo in seguito che tutti questi tratti, ivi compreso l'uso di notizie curiose e dell'attualità politica, si trovano anche nel manga contemporaneo.

Il libro popolare illustrato rifiorirà dopo il 1945, quando dei nuovi akahon offriranno a un pubblico adulto delle serie a fumetti spesso cupe e tragiche, in accordo con lo spirito dell'epoca. Daranno poi vita a una forma di narrazione battezzata «storie drammatiche» (*gekiga*), alla quale il manga deve anche più che non alle serie per bambini e adolescenti con cui in Occidente esso è stato spesso identificato, ridotto e appiattito.

Il sesso in tutte le sue forme

La città di Edo ospitava quello che era, in quell'epoca, il più grande quartiere dei piaceri carnali al mondo: Yoshiwara, dove i clienti dovevano registrarsi presso la postazione di polizia che ne regolava l'unico accesso e dove le prostitute erano classificate secondo una precisa gerarchia, conforme alla visione della società imposta dal confucianesimo ufficiale. Questo «mondo fluttuante» (*ukiyo*) forniva una miniera inesauribile di temi a romanzieri e editori di stampe (*ukiyo-e*). Questi ultimi producevano per le cortigiane e i loro clienti le «immagini di primavera» (*shunga*), da cui gli occidentali avrebbero ricavato le famose «stampe giapponesi», ovvero il loro uso ricontestualizzato come tendaggi, carte da parati, quadri da appendere in casa ecc. La loro pornografia esuberante, tinta di un'ironia di cui è testimonianza il caricaturale gigantismo degli attributi sessuali dei protagonisti, attesta che il Giappone dell'epoca Edo aveva in materia erotica molte meno inibizioni dell'Occidente.

Gli artisti non disdegnavano nemmeno le fantasie più scabrose. All'apoteosi della loro ispirazione, i grandi maestri delle stampe mostrano qua due ometti che tentano l'assalto a una gigantesca vulva che l'ano a essa adiacente difende producendo forti venti, là una sarabanda demoniaca di piccole vagine villose, o ancora una donna che sogna di essere penetrata da una piovra con tutti i suoi tentacoli e che preannuncia i temi del *tentacle sex* che ritroviamo

nelle varianti fantastiche del manga pornografico... Perfino il sadismo, denominato in Giappone *muzan-e* (‘immagini atroci’), costituiva un genere rinomato e sofisticato. Ne fu maestro incontrastato Yoshitoshi Tsukioka (1839-1892), la cui molto apprezzata serie dei «Ventotto assassinii celebri con poesie» (*Eimei nijûhasshûku*) mette in scena altrettante donne uccise con una fertile immaginazione che nulla ha a che fare coi ciliegi in fiore...

Per lo shintô, religione della fertilità, l’attività sessuale costituisce il fondamento sacro della vita. Per il taoismo, è addirittura il mezzo per accedere all’immortalità. Di qui, il suo essere evocato senza tabù nelle stampe, come oggi in molti manga. Quest’ultimo gode dunque di un vantaggio innegabile presso il pubblico adolescenziale, a proposito del quale il fumetto occidentale sembra aver dimenticato un elemento fondamentale: per gli adolescenti i temi della sessualità sono fra quelli naturalmente più interessanti. Gli shunga rivestivano anche una funzione educativa, che alcuni *mangaka** rinnovano con un talento notevole, per esempio Katsu Aki, il cui *Futari Etchi* costituisce il manuale d’iniziazione sessuale più completo, moderno e gradevole che si possa oggi trovare sul mercato mondiale.

***

Incontestabile erede della cultura popolare giapponese, il manga non ha dimenticato tuttavia l’altra tradizione, quella «seria». Il fumetto nipponico fra grande uso dei samurai, delle arti marziali, delle giovinette in kimono, dei ciliegi in fiore e della storia nazionale in generale. I puristi del *bushidô** e dello zen possono trovare i temi loro cari in serie come *Vagabond*, sfolgorante biografia del famoso maestro di spada Musashi Miyamoto (1584-1645), o in *Ikkyû*, che mette in scena la vita del monaco e poeta Ikkyû Sôjun (1394-1481) e del maestro di teatro nô Zeami (1363-1443), e il cui stile grafico si inserisce nella migliore tradizione del *sumi-e*.* Gli storici troveranno in *Satsuma gishi den* di Hiroshi Hirata – uno dei cui lettori più appassionati sarebbe stato Yukio Mishima, che spinse la sua passione per la grande tradizione fino all’autosventramento per protesta ideologica nel suicidio rituale con la spada nel 1970 – un affresco della dura condizione dei guerrieri di rango inferiore dell’epoca Edo che a suo modo non è da meno rispetto a molti trattati accademici.

Una tavola da *Akkanbê Ikkyû* (1993-'96, in Italia *Ikkyû*), sontuoso fumetto di Hisashi Sakaguchi.

Poggiando su entrambe le tradizioni, quella popolare e quella altolocata, il manga, denigrato per così tanto tempo dagli amanti del «vero Giappone», potrebbe essere ritenuto, in quest'inizio del XXI secolo, come l'espressione più rivelatoria della cultura giapponese in tutta la sua complessità; tanto più che esso deve molto al trauma fondativo del Giappone moderno: la brutale intrusione nel 1853 dei «vascelli neri» (*kurofune*) del commodoro statunitense Matthew Calbraith Perry, i quali forzarono l'Arcipelago a riaprirsi al mondo dopo duecentocinquant'anni d'isolamento. Cominciò allora un periodo di rapida modernizzazione, durante la quale la ricca tradizione giapponese della narrazione grafica venne evolvendosi a contatto con quella dell'Occidente, dando vita a qualcosa che non era ancora il manga per come lo conosciamo oggi, ma che già lo preannunciava.

IL MANGA PRIMA DEL MANGA

2

Lo stupore dell'Occidente e la comparsa del «*manga*»

Dopo l'irruzione dei «vascelli neri», il Giappone conosce un periodo di crisi fino all'instaurazione del regime Meiji (1868-1912), che detta una modernizzazione del paese a tappe forzate. I giapponesi scoprono così la stampa offset e la litotipografia, che permettono di fare dell'illustrazione un mezzo di comunicazione di massa, il cui modello è fornito loro dall'inglese Charles Wirgman, il quale nel 1862 lancia in Giappone la rivista *Japan Punch*, giornale satirico illustrato, destinato agli espatriati britannici residenti a Yokohama.[1] A partire dall'anno successivo appare il *Nihon Boeki Shinbun*, primo giornale giapponese a far uso di illustrazioni all'occidentale in bianco e nero, battezzate «immagini alla *Punch*» (*ponchi-e*). Seguono ben presto dei tabloid, i *nishiki-e shinbun*, giornali caratterizzati da disegni di tipo nishiki-e, ossia illustrazioni «alla giapponese» dalla chiassosa stampa policroma, spesso dal tema drammatico o violento, che danno grande spazio a fatti pittoreschi, sanguinosi e grondanti sesso. Il più celebre è il *Nichinichi Shinbun*, creato nel 1872 e antenato del *Mainichi Shinbun*, uno dei maggiori quotidiani giapponesi contemporanei.

La vita politica dell'era Meiji è alquanto agitata. I liberali e i primi socialisti si oppongono al governo imperiale autoritario. I loro giornali satirici nello stile ponchi-e satireggiano contro le autorità e la classe dei nuovi ricchi che si è sviluppata durante la modernizza-

Vignetta di grandi dimensioni da *Norakuro* (1931), di Suihô Tagawa. © Eredi Suihô Tagawa / Kôdansha

zione del paese. La censura li sorveglia da vicino, come nel caso del *Marumaru Shinbun*, lanciato nel 1877 da Fumio Nomura, alto funzionario allontanato dai propri incarichi per le sue opinioni progressiste e tra i fondatori del partito costituzionalista. Il titolo del giornale allude alle cerchiature (*maru*) con cui i censori contrassegnavano i passaggi che dovevano essere soppressi. Però che si tratti di tabloid popolari o di notiziari di partiti politici, tutti i giornali illustrati impiegano ancora artisti formatisi sulle stampe, che disegnano col pennello e che offrono ai lettori disegni satirici o illustrazioni, ma non ancora fumetti.

The Japan Punch. Giornale satirico edito a Yokohama da Charles Wirgman dal 1862 al 1887.

Negli ultimi anni del XIX secolo, un nuovo modello di mezzo di comunicazione illustrato appare negli Stati Uniti e arriva in Giappone: i supplementi domenicali a colori dei grandi quotidiani con le *comic strips*, le strisce a fumetti, che utilizzano le vignette in sequenza e le nuvolette. Nel 1897 il *Marumaru* riporta che i disegni stampati hanno molto contribuito alla vittoria dei repubblicani nelle elezioni presidenziali statunitensi dell'anno precedente. Il grande riformista Yukichi Fukuzawa (1835-1901) vede nei *cartoons*, cioè nelle vignette umoristiche, il modo migliore per raggiungere le masse e per fare in modo che le persone siano portate a riflettere. Il suo giornale, il *Jiji Shinpô*,[2] lancia una campagna per rimpiazzare il neologismo ponchi-e, che sa troppo d'Occidente, con il termine *manga*.

Due paia di esempi, rispettivamente del 1880 e del 1881, di nishiki-e, «immagini alla giapponese» edite su appositi giornali illustrati. Le immagini avevano come argomenti temi grotteschi, polizieschi, orridi.

Due esempi del *Marumaru Shinbun*, rispettivamente del 1878 e 1879.

Un manga classico edito nella nota rivista-supplemento *Jiji Manga*. Si tratta di *Tagosaku Mokubei*, di Rakuten Kitazawa; l'episodio in questione apparve nell'ottobre 1902.

Sebbene l'invenzione del vocabolo sia spesso datata 1814 e attribuita al maestro di stampe Katsushika Hokusai (1760-1849), l'uso del termine è attestato anteriormente[3] per designare schizzi o caricature eseguiti a mano libera: illustrazioncine senza importanza o «immagini derisorie», secondo la traduzione accreditata. Ma per i giovani giornalisti progressisti assillati dalla censura, *manga* aveva, senza dubbio, anche il profumo di un'«immagine libera», tanto più che Hokusai a volte ritraeva caricaturalmente i potenti della sua epoca con pronunciata vis satirica. Il termine appare per la prima volta nel titolo di una pubblicazione periodica nel 1900, quando il *Jiji Shinpô* si dota di un supplemento settimanale illustrato, il *Jiji Manga*. Questa formula incontra un grande favore e gli altri giornali iniziano presto a imitarla.

I pionieri: Rakuten Kitazawa e Ippei Okamoto

È nel citato supplemento illustrato *Jiji Manga* che un giovane giornalista e illustratore, Yasushi Kitazawa (1876-1955, meglio noto come Rakuten Kitazawa), il quale ha già svolto la sua gavetta in una rivista americana per espatriati, pubblica nel 1902 la prima striscia a fumetti giapponese. *Tagosaku to Mokubê no Tôkyô-kenbutsu* ('Il viaggio di Tagosaku e Mokubê a Tokyo') narra ogni settimana, in sei vignette, le disavventure di due provincialotti che scoprono la capitale e le meraviglie della civiltà moderna, dall'acqua corrente alla canna del gas. Presto altre strisce, costituite da quattro a dodici vignette, importate o autoctone, fioriscono in tutti i giornali e riviste, decretando il declino delle illustrazioni nishiki-e.

Kitazawa è il primo disegnatore giapponese ad abbandonare il pennello. Nel 1905 lancia il *Tokyo Puck*, un mensile contenente serie disegnate a colori che arriverà a vendere 100 mila copie e sarà la palestra di numerosi talenti; e in seguito il bimestrale *Raku-*

ta Puck, nel 1912. Kitazawa è il primo di una lunga serie di disegnatori giapponesi che faranno fortuna e godranno perfino di riconoscimento internazionale: il *Puck* viene tradotto in inglese e cinese e l'autore riceve la Legion d'onore a Parigi nel 1929. Il museo che la sua città natale di Ômiya, vicino a Tokyo, gli ha eretto, è stato nel 1966 il primo mai dedicato a un mangaka.

Una celebre copertina della rivista *Tokyo Puck*, quella del 15 aprile 1905 disegnata da Rakuten Kitazawa, che si prende gioco dello zar di Russia.

L'altra stella del *cartooning* giapponese dell'epoca è il giornalista e illustratore di punta del gruppo editoriale Asahi, Ippei Okamoto (1886-1948). Proveniente dall'isola di Hokkaidô, terra di pionieri e fuorilegge, è più sinistrorso di Kitazawa, discende da un'antica stirpe di samurai ma, progressista agli inizi, in seguito diverrà conservatore. Dopo vari anni all'estero, Okamoto si farà promotore della pubblicazione in Giappone delle strisce a fumetti statunitensi: *Mutt and Jeff*, *Felix the Cat* e soprattutto *Bringing Up Father* (in Italia *Arcibaldo e Petronilla*), che riscuote un grande successo nella rivista d'informazione generalista *Asahi Graph* a partire dal 1923 e sarà presto apertamente imitata da autori locali. Okamoto è il primo fumettista nipponico a fuoruscire dal ristretto ambito della striscia, pubblicando dal 1921 al 1929 *Hito no isshô* ('La vita di un uomo'), la prima serie a fumetti giapponese la cui storia presenti una vera e propria struttura continuativa che vada al di là dei singoli episodi settimanali e che è un precursore di quello che sarà denominato, dopo la Seconda guerra mondiale, *story manga*.

Kitazawa e Okamoto hanno molti punti in comune. Entrambi padroneggiano l'arte della pittura sia all'occidentale sia alla giapponese e praticano numerosi generi: l'illustrazione satirica lievemente basata sullo stile ponchi-e, la striscia a fumetti all'americana, il disegno di una sola vignetta a mano libera accompagnato da un commento scritto (*manga manbun*) o, per Okamoto, l'illustrazione pubblicitaria e perfino l'e-maki. Tutt'e due hanno uno spirito molto internazionale ma non per questo si distaccano dai tratti caratteristici delle arti tradizionali giapponesi, a cominciare dall'organizza-

zione «di clan»: entrambi si circondano di discepoli i cui pseudonimi fanno riferimento a quello del maestro e con i quali sia l'uno sia l'altro creano ciascuno la propria associazione di mangaka.

Il manga si afferma: l'era Taishô (1912-1926)

L'epoca Taishô è la più liberale del Giappone d'anteguerra. Il manga ha ormai trovato il suo posto nel panorama culturale nazionale. È una forma riconosciuta, oggetto di analisi erudite, come quella in *Nihon manga-shi* ('Storia del fumetto giapponese', 1924), di Seiki Hosokibara. I disegnatori si organizzano in associazioni professionali, la più importante fra le quali diverrà la Società giapponese del manga (Nihon manga kyôkai, fondata nel 1932). Oltre ai supplementi domenicali dei grandi quotidiani, le serie a fumetti appaiono anche, alle volte, a fianco di articoli informativi e di servizi giornalistici in riviste d'informazione generalista come la citata *Asahi Graph* o in riviste femminili a grande tiratura, come *Shufu no Tomo* ('L'amica delle donne di casa') o *Fujin Club* ('Circolo femminile').

Mentre la trasformazione del Giappone in potenza industriale crea forti tensioni interne al paese, dove i sindacati e i partiti di sinistra tentano di organizzarsi per resistere a un'incessante pressione, il fumetto resta un mezzo di espressione politica e di critica sociale. I disegnatori della Lega degli artisti proletari (Proletarian geijutsu kai) fanno uscire pubblicazioni dai titoli inequivocabili: *Rôdô Manga* ('Fumetti dei lavoratori'), *Nômin Manga* ('Fumetti dei contadini'), *Senki* ('Lo stendardo')...

Ma il manga è anche divenuto un divertimento per bambini. Appare a fianco ai romanzi a puntate, agli articoli educativi e ai servizi giornalistici, in grandi riviste mensili che contano a volte oltre 200 pagine, sotto forma di episodi di alcune pagine ciascuno dei quali costituisce una storia completa ma i cui eroi sono ricorrenti. La Kôdansha, la maggiore casa editrice giapponese, crea la prima gamma completa di riviste per la gioventù lanciando *Shônen Club* (1914), dedicata ai bambini fino all'ingresso alla scuola media, poi *Shôjo Club* (1923), per le bambine, e *Yônen Club* (1926), per i bambini più piccoli. Kôdansha è anche il primo editore a ripubblicare le serie che nelle riviste hanno avuto più successo sotto forma di libri rilegati tascabili, i già citati tankôbon.

Le tre maggiori riviste per ragazzi del periodo: *Shônen Club* (1914-'62), *Yônen Club* (1926-'58) e *Shôjo Club* (1923-'62), tutte edite dalla Kôdansha.
© Kôdansha

Dango Kushisuke man'yuki, 'Le cronache di viaggio di Dango Kushisuke', di Shigeo Miyao, un manga classico del 1923 apparso sul *Maiyû Shinbun* e poi edito in libretti dal 1924 al 1934. I *dango* sono polpette infilate in spedini (come mostra la vignetta), da cui il personaggio prende il nome.

Una forma nata originale / 1 Produzione industriale

Il fumetto giapponese, a questo punto della sua storia, non è ancora il manga per come lo conosciamo oggi. Pur nondimeno, presenta già alcune specificità che lo distinguono dal fumetto europeo e da quello americano, a cominciare dalle sue modalità di produzione. Si tratta di una vera e propria industria nelle mani dei grandi editori generalisti, come appunto Kôdansha, laddove in Europa e negli Stati Uniti i fumetti, al di là delle strisce sui quotidiani (specialmente negli USA) e delle riviste per i bambini della borghesia urbana (specialmente in Europa), non interessano granché. Quest'industria crea rapidamente in Giappone un mercato di massa nel senso letterale del termine. Nel 1931 *Yônen Club* tocca il milione di copie vendute, e fra il 1924 e il 1934 la Kôdansha ristampa non meno di cento volte, in formato tankôbon, il manga *Dango Kushisuke man'yuki* ('Le cronache di viaggio di Dango Kushisuke') di Shigeo Miyao.

A partire da questo periodo le serie di successo cominciano a essere declinate su supporti e formati di vario tipo, prefigurazione della multimedialità che oggi costituisce una fonte essenziale di profitti per l'industria e per le stelle del manga. I primi prodotti derivati appaiono a partire dal 1902, sotto forma di carte da gioco e pupazzi dedicati a Chame e Dekobô, i due monelli di una striscia di Kitazawa. Negli anni Venti il personaggio dello «zio in gamba» (*Nonki na tôsan*, 1923-'26), creato da Yutaka Asô nello stile di *Bringing Up Father*, viene applicato su molti tipi di prodotto, dalle marionette agli asciugamani, ma anche trasposto in sceneggiato radiofonico e al cinema. Negli anni Trenta *Norakuro*, serie di punta di *Shônen Club*, estende il ventaglio di derivazioni alle canzonette e ai dolciumi.

Lo sviluppo di questi prodotti è nella maggior parte dei casi «apocrifo» e i mangaka raramente realizzano dei profitti con le applicazioni commerciali; ciò nonostante, questa dimensione mercantile pienamente sviluppata, così come il ruolo essenziale svolto dai grandi editori, è rimasta fino ai giorni nostri una carat-

teristica del fumetto giapponese che gli conferisce una forza di penetrazione senza pari nei mercati internazionali. Ma tutto sommato l'industria del manga non ha inventato nulla di nuovo, dato che gli editori americani negli stessi anni vanno anche più lontano dei giapponesi utilizzando, per esempio, la formosa eroina della striscia *Blondie* per promuovere dentifrici, giocattoli natalizi e altri prodotti perfino dentro alle vignette della serie eponima.

La copertina e una tavola di *Kasei tanken* ('Viaggio verso Marte', 1940), di Tarô Asahi e Noboru Ôshiro. © Tarô Asahi – Noboru Ôshiro e/o loro eredi

Una forma nata originale / 2 Ispirazione specifica

Il fumetto giapponese, fra le due guerre mondiali, rimane fortemente ispirato alla produzione statunitense tanto nei suoi aspetti grafici, tutti rotondità «disneyane», che nelle storie. Tuttavia i disegnatori cominciano a creare dei generi e dei personaggi originali che ancor oggi fanno il bello e il cattivo tempo nel manga contemporaneo. Dango Kushisuke, giovane samurai vagabondo dotato di poteri soprannaturali, è solo il primo di un corposo lignaggio di eroi simili che popolano oggi i mercati internazionali del manga. Le molteplici cospirazioni internazionali che il piccolo *Speed Tarô* ('Tarô la scheggia') smaschera nelle pagine di *Yomiuri Sunday Manga* fra il 1930 e il 1934 presagiscono quelle che il celeberrimo Astroboy combatterà all'indomani della guerra e per salvare l'intera umanità. Dal 1940 *Kasei tanken* ('Viaggio verso Marte'), dove un ragazzo viaggia nello spazio in compagnia di un gatto e di un cane parlanti, preannuncia ben tre generi del manga che fioriranno dopo il 1945: la fantascienza, l'avventura scientifica (*kagaku bôken*) e le innumerevoli serie, come *Doraemon*, che metteranno insieme un ragazzino e un compagno non umano.

Un altro genere che si espande nel contesto liberale dell'era Taishô e che vanterà una discendenza prolifica è l'*ero-guro* ('erotico grottesco'). Esso miscela l'approccio permissivo al sesso ereditato dallo shintô, la tradizione delle stampe shunga e l'aspetto cruento

del kabuki con elementi d'importazione occidentale: il surrealismo, la letteratura fantastica e tetra alla Edgar Allan Poe e le opere sulle devianze sessuali di Richard von Krafft-Ebing, il cui libro *Psychopatia Sexualis*, tradotto in giapponese nel 1914, conosce un grande successo. Negli anni Venti una decina di riviste prosperano sulle piccole e grandi devianze sessuali, prima che il regime militarista sopprima questo genere in quanto considerato troppo decadente. L'ero-guro dunque sparisce, ma in futuro risorgerà...

Sotto la coltre militarista

Nel 1925 la promulgazione di una legge molto repressiva sulla preservazione della quiete pubblica sancisce la fine del periodo liberale. A partire dall'invasione giapponese della Manciuria nel 1931, la casta dei militari è di fatto padrona del Giappone. Dal 1937, mentre l'Europa si trova ancora in uno stato di (fragile) pace, le forze armate giapponesi sono già impegnate in una guerra con la Cina. Nell'Arcipelago, la polizia persegue duramente i contestatori e gli oppositori: lo scrittore Takiji Kobayashi, fondatore della Lega degli artisti proletari, nel 1933 viene torturato a morte.

Il manga deve mettersi al servizio della patria. Tutt'altro che combattivo al suo debutto su *Shônen Club* nel 1931, Norakuro, il cagnolone ramingo arruolato nell'esercito imperiale, eroe dell'eponima serie popolata da animali antropomorfi, diviene un guerriero che ogni settimana mette in fuga i soldati cinesi o sovietici, rappresentati sotto forma di maiali o scimmie, e ogni tanto stermina i selvaggi di isole lontane. Altro personaggio di punta della medesima rivista, il piccolo avventuriero Dankichi (*Bôken Dankichi*, 1933-'39) conquista il cuore degli indigeni di un'isola del Pacifico, li converte allo shintô e insegna loro a respingere, con ingegnose armi improvvisate, gli assalti dei bianchi che tentano di soggiogarli.

Le autorità nipponiche sono consapevoli che il conflitto è anche una guerra d'immagini, ma i loro sforzi rimangono inadeguati. Momotarô, eroe della più celebre fiaba per bambini giapponese, che in un film d'animazione del 1936 respinge i battaglioni di avieri comandati da Topolino per difendere un'isola del Pacifico da un tentativo d'invasione, non fa un baffo all'enorme armata di supereroi a stelle e strisce che fanno a fettine i «Giappi» in una valanga

multicolore di albi a fumetti. E sul fronte economico, i manga destinati a stimolare l'ardore lavorativo degli operai nipponici (*zôsan manga*) appaiono terribilmente maldestri rispetto alla massiccia propaganda per i prestiti di guerra orchestrata dall'altra parte del Pacifico dal duo Superman-Batman e da altri supereroi in calzamaglia.

Il «guerriero scientifico» (*Kagaku senshi*, 1943) di Suihô Tagawa che attacca e rade al suolo New York. © Eredi Suihô Tagawa

A mano a mano che la situazione in Giappone si fa più grave, lo spazio di manovra che rimane al manga si riduce inesorabilmente. Il razionamento della carta fa sparire l'uno dopo l'altro i periodici che la censura ha risparmiati. Dopo sei anni di fedeli servigi, *Bôken Dankichi* soccombe nel 1939 e *Norakuro* lo segue nel 1941, nel momento stesso in cui il regime militarista si lancia a capofitto, attaccando Pearl Harbor, in un conflitto contro il colosso americano e con cui la guerra si estende al Pacifico e all'intero continente asiatico. Tutti i disegnatori di manga vengono raggruppati autoritariamente in seno a un'associazione ufficiale che pubblica *Manga*, la sola rivista di fumetti che sopravvive, fino a quando un bombardamento distrugge la sua tipografia nel 1944. Tuttavia, anche in questo frangente i disegnatori giapponesi continuano a innovare: nel 1943 Suihô Tagawa, papà di *Norakuro*, crea un «guerriero scientifico» (*Kagaku senshi*), un robot gigante, che in una breve serie apparsa su *Manga* arriva a calpestare New York. Questa primitiva chincaglieria è l'antenato di tutti i robot da combattimento che, Goldrake in testa, arriveranno nei mercati occidentali della televisione per ragazzi in serie d'animazione a partire dai tardi anni Settanta e prepareranno, volenti o nolenti, il terreno per l'avvento sistematico del manga in paesi come la Francia, l'Italia, la Spagna agli inizi degli anni Novanta.

***

Forte d'una ricca tradizione nella narrazione grafica, il Giappone, modernizzandosi, s'è pienamente appropriato dell'arte del fumetto importata dall'Occidente. Ne ha fatto sia un mezzo di comunicazione di massa e uno strumento di critica sociale e di lotta politica per gli adulti, sia un divertimento popolare destinato

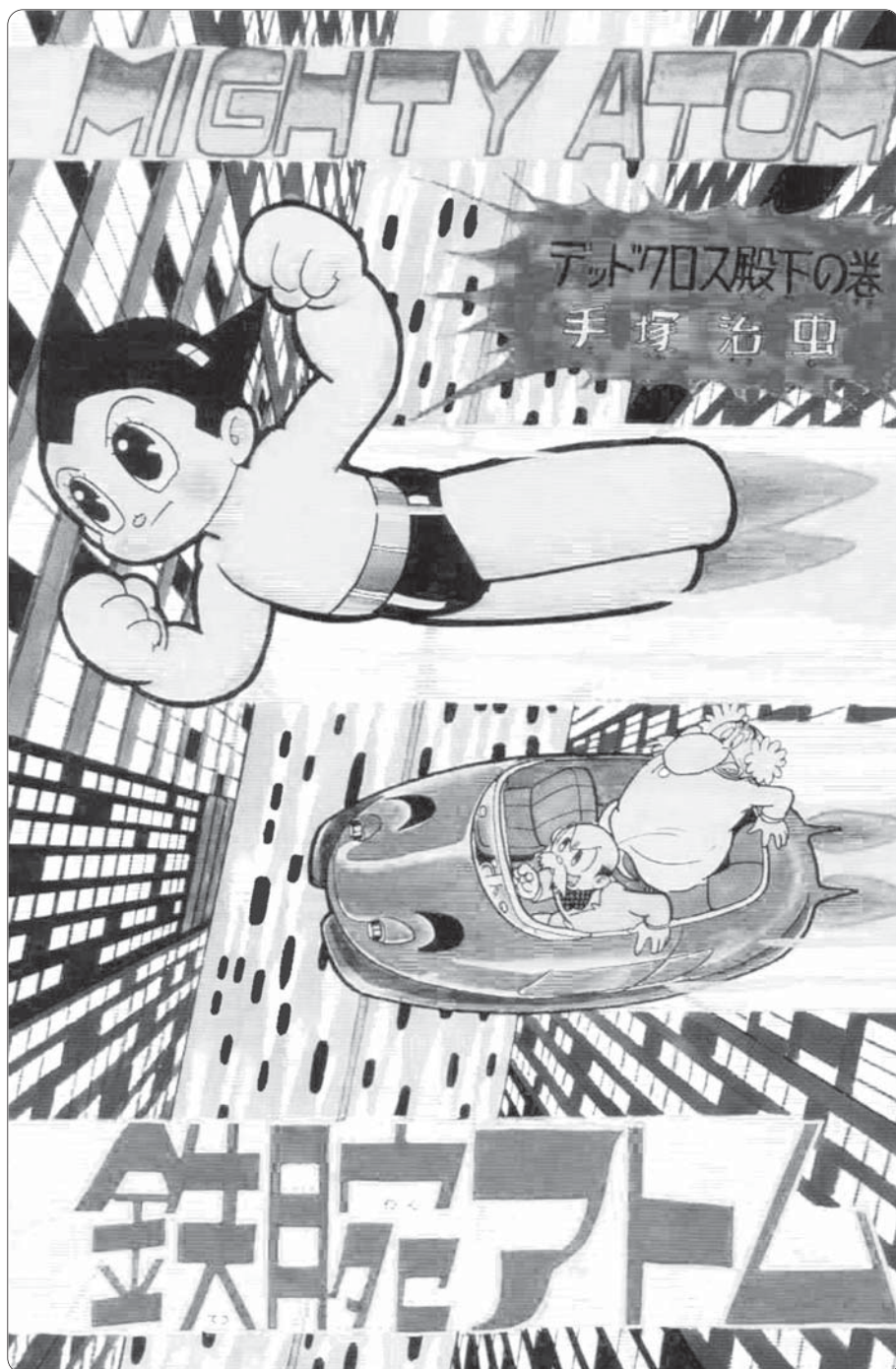
principalmente, ma non solo, ai bambini. Ancora visibilmente influenzato dal modello dei comics americani, il fumetto nipponico se ne distingue però già adesso per certi aspetti del suo modo di produzione e per le sue tematiche. Malgrado ciò, questo «manga» non è ancora quello che noi conosciamo nel presente. Affinché esso divenga il prodotto che oggi inonda i mercati mondiali, occorreranno nell'ordine: un trauma cataclismatico, che segna in modo indelebile il subconscio collettivo del popolo giapponese; sette anni di occupazione americana; alcuni creatori geniali; e incessanti innovazioni in materia di produzione e commercializzazione da parte degli editori.

Il «proto-manga» d'anteguerra ha già dato vita a un mercato di massa, generato da una vera e propria industria. Ma esso è ancora lungi dall'ottenere il volume d'affari generato dai fumetti statunitensi. A partire dal 1939, prima uno e poi vari albi a fumetti americani superano il milione di copie vendute mensilmente, cifra che *Shônen Magazine* raggiungerà in Giappone solo dal 1966. Ma i fumetti americani declineranno repentinamente dalla metà degli anni Cinquanta, con una riduzione delle tirature del 90%, sotto l'effetto congiunto della diffusione della televisione, di una devastante campagna d'opposizione e di un'(auto)censura sterilizzante, laddove il manga conoscerà una formidabile espansione pressoché continuativa.

NASCITA DEL MANGA MODERNO 1945-1959

3

La nascita del «manga moderno» (*kindai manga*) è in genere fatta partire dall'apparizione, nell'aprile del 1947, di *Shin Takarajima* di Osamu Tezuka (1928-1989), su storia di Sakai Shichima (1905-1969). Quest'opera è rimasta memorabile per via del suo successo – avrebbe venduto 400 mila copie, 600 mila secondo alcune fonti, ma tali cifre restano non verificabili – e perché presentava delle innovazioni grafiche che sarebbero divenute la marca distintiva dei generi più conosciuti del fumetto giapponese e sulle quali tornerò in seguito. Tezuka avrebbe condotto una carriera formidabile, che ne avrebbe fatto il «dio del manga» (*manga no kami-sama*). Questo statuto di icona nazionale ha portato a volte ad attribuirgli più innovazioni di quante ne abbia avute effettiva-

Shin Takarajima (1947, 'La nuova isola del tesoro'), di Osamu Tezuka su storia di Sakai Shichima. Copertina dell'akahon ('libro rosso'), edizione in volume, e una colonna di vignette che illustra una celebre sequenza «cinematografica» del manga.

Tetsuwan Atom ('Atom dal braccio di ferro', o, meno letteralmente, 'Il potente Atom', 1952-'68), di Osamu Tezuka, meglio noto in Occidente come *Astroboy*. © Tezuka Productions / Panini

mente al suo attivo. Ma anche se il manga moderno non deve tutto a lui, Tezuka vi ha apportato abbastanza elementi perché una delle sue opere venisse intesa, almeno simbolicamente, come la prima di una nuova forma di fumetto.

Figli della guerra e della disfatta

Quando *Shin Takarajima* fa la sua comparsa, il Giappone è in ginocchio dopo quindici anni di guerra costatigli due milioni e mezzo di morti, devastato dai bombardamenti e occupato da una potenza straniera per la prima volta nella sua storia. Il manga moderno, che nasce in quegli anni, è segnato da questo trauma composito. Come Tezuka, molti di coloro che formeranno la prima generazione di mangaka del dopoguera sono nati alla fine degli anni Venti. Nell'età dei giochi hanno assistito, come spettatori talora terrorizzati, talaltra galvanizzati, alla guerra e alla distruzione del loro paese. In questo caos, i giovani giapponesi sono lasciati a loro stessi: i loro padri sono morti o si sono trincerati nel silenzio colpevole dei vinti, le loro madri lavorano strenuamente per nutrire i figli in un paese sulla soglia della carestia, l'ideologia che il regime militarista aveva inculcato loro sprofonda nel nulla, i capi della nazione sono giudicati come criminali e l'imperatore stesso dichiara alla radio che non è il dio che i suoi sudditi avevano imparato a venerare ciecamente. A scuola, i piccoli giapponesi devono depennare essi stessi dai loro libri di testo tutto ciò che non corrisponde ai nuovi valori imposti dall'occupante straniero.

Di questo trauma, i futuri mangaka hanno tratto due grandi narrazioni che si ritrovano in molteplici forme fin nei manga odierni. La prima è una storia dell'apocalisse e del fallimento degli adulti, eventi catastrofici a partire dai quali un gruppo di giovani sopravvissuti orfani cerca di riemergere, in una lotta per la sopravvivenza e per la ricostruzione di un mondo nuovo; quarant'anni dopo la fine della guerra, dopo tante e multiformi manifestazioni di questo schema narrativo, il manga sforna ancora il suo *Akira* (1982), con cui si inaugura il mercato francese del fumetto giapponese nel 1990 e, nello stesso anno, la riapertura di quello italiano. Il secondo scenario traumatico racconta l'invasione del Giappone (o del pianeta) da parte di esseri di un'altra razza che pilotano macchine formidabili, contro le quali combattono degli

Ufo Robo Grendizer (1975, meglio noto in Italia come *Atlas Ufo Robot* nella versione animata o *Ufo Robot Goldrake* in quella a fumetti), di Gô Nagai, «papà» anche di tanti altri robot apparsi in Italia sia in tv sia come manga. Goldrake fu il primo robot gigante ad apparire nelle televisioni italiane (e il primo e pressoché unico in quelle francesi) e ancor oggi è il personaggio più amato, ricordato e rimpianto di quella che, non a caso, è stata chiamata «Goldrake-generation». Nell'immagine, la tavola 4 del primo volumetto.
© Gô Nagai / Dynamic Planning

adolescenti nipponici, spesso anch'essi orfani, che vincono la guerra in vece dei loro padri al comando di robot o altri veicoli da combattimento. È lo scenario alla base dei generi fantascientifico e robotico, quest'ultimo definito in seguito anche *mecha* (contrazione di *mechanical*). Il genere robotico, in particolare, nasce nel 1956 con *Tetsujin 28-go* ('Uomo d'acciaio n. 28'). È il primo di una lunga lista di giganti meccanici che va dai classici di Gô Nagai a quelli di Yoshiyuki Tomino, poi di Yoshiyuki Sadamoto. Il manga dovrà molti dei primi successi d'esportazione proprio alle serie televisive robotiche e di fantascienza, come *Ufo Robo Grendizer*, alias *Atlas Ufo Robot* in Italia (con protagonista il citato Goldrake) e *Goldorak* in Francia, e tanti altri.[1]

Ma l'esperienza della sconfitta e dell'occupazione comporta anche degli aspetti positivi, di cui pure il manga si nutre. La bomba atomica ha fatto scoprire ai giapponesi la potenza irresistibile della scienza, contro la quale nulla può tutto il loro coraggio, e che ha causato delle sofferenze indescrivibili. Il compito che si impone alla gioventù nipponica è dunque di acquisire padronanza della tecnologia, ma di mettere questo sapere al servizio del progresso e della pace, affinché la mostruosità di Hiroshima e Nagasaki non si ripeta mai più. Come il post-apocalittico e il mecha, «l'avventura scientifica», dove un giovane studioso giapponese mette tutte le sue conoscenze e il suo coraggio al servizio del bene, è una delle narrazioni archetipiche del manga del dopoguerra.

D'altro canto i sette anni dell'occupazione statunitense hanno luogo in una nazione che duecentocinquant'anni di chiusura geopolitica, seguiti da una lunga esperienza nazionalista e bellicosa, avevano fatto ripiegare su sé stessa e soccombere ai piedi di un'altra civiltà e di un altro modo di pensare. Alla fede cieca nel-

la superiorità del Giappone e della virtù della forza, le riforme democratiche imposte dagli americani sostituiscono un pensiero che esalta – malgrado ciò non sempre si verifichi nel concreto – la tolleranza e il rispetto delle differenze. Ne risulterà, presso i fumettisti della generazione di Tezuka, un messaggio umanista troppo spesso misconosciuto, o peggio disconosciuto, dagli oppositori del manga.

È ancora Tezuka l'autore che ha illustrato meglio di chiunque altro tale svolta ideologica, in una serie che costituisce una pietra miliare del manga: *Astroboy*, apparsa per la prima volta nel 1952 (dopo un «prologo» nel 1951) e sulla cresta dell'onda per oltre trent'anni, è divenuta la serie più popolare dell'intera storia del manga. Essa fa oggi parte del patrimonio culturale giapponese alla stessa stregua dei romanzi di Mishima e di Kawabata, o dei film di Ozu e di Kurosawa. Tutti i giapponesi conoscono la storia del piccolo robot-bambino ripudiato da un padre indegno, che combatte i cattivi, il razzismo, il totalitarismo e le discriminazioni ai quattro angoli del mondo, e che cammin facendo è testimone di innumerevoli violenze. Questa storia costituisce l'espressione più pura dello spirito che le esperienze della guerra, della disfatta e dell'occupazione trasmisero a quei disegnatori che dopo il 1945 rinnovarono le serie per bambini e adolescenti. Ma queste rappresentano comunque solo una parte del rigoglioso universo dei manga, il quale ha origini diversificate e ben più che un solo «dio».

Alle origini del manga contemporaneo / 1
Le riviste per bambini e adolescenti

Negli anni Cinquanta, il manga per bambini (*jidô manga*) era ancora riservato agli scolari delle elementari. Lo si trovava a volte nelle riviste educative (*gakushi*) corrispondenti ai diversi livelli della scuola primaria, dei quali seguivano i programmi, e nei mensili, i più diffusi fra i quali erano sempre *Shônen Club* e *Shôjo Club*, che la Kôdansha aveva resuscitati nel 1946. Le serie a fumetti convivevano ancora una volta fianco a fianco con articoli informativi, racconti e servizi giornalistici. Poiché erano i genitori che sottoscrivevano gli abbonamenti per i loro figli, al manga era necessario un alibi pedagogico; ma poiché la sua popolarità fra i bambini an-

A sinistra: *Shônen Club* nella sua nuova incarnazione: il primo numero della nuova serie, 1946.
Al centro: Il primo numero della rivista per bambini *Omoshiro Book* (settembre 1949) e uno dei numeri usciti nel pieno del boom delle riviste (gennaio 1958).
A destra: *Ribbon no kishi* (*La principessa Zaffiro*), il celebre manga di Osamu Tezuka degli anni Cinquanta.
© Tezuka Productions / Hazard.

dava affermandosi vigorosamente, le riviste iniziarono ad aumentare la dose di serie a fumetti sotto forma di supplementi gratuiti (*furoku*),* che a volte raggiungevano il centinaio di pagine.

Il Giappone, in piena espansione delle nascite, non aveva mai avuto così tanti bambini. Il mercato era estremamente promettente e la concorrenza agguerrita. Fra il 1946 e il 1950, oltre alla Kôdansha almeno sei grandi editori lanciarono dei mensili.[2] Vi si trovavano molte avventure a tema scientifico, genere apprezzato anche dagli insegnanti oltre che dai giovani lettori e di cui Tezuka era maestro. L'influenza delle forze di occupazione si faceva sentire fortemente anch'essa: i piccoli cowboy, i giovani emuli di Tarzan, i topini alla Disney e i cloni della cagnolona Lassie abbondavano. Le ragazzine potevano godersi delle storie romantiche ambientate in località occidentali, il che forniva loro una distanza esotica adatta sia a stimolare le loro fantasticherie sentimentali sia a rassicurare i genitori. Le bambine adoravano inoltre *La principessa Zaffiro* (*Ribbon no kishi*), un'eroina travestita da ragazzo creata da Tezuka per la rivista *Shôjo Club* e che sarebbe divenuta, in un modo o nell'altro, un archetipo dello *shôjo manga*, il manga destinato alle ragazze (di cui si parla in seguito).

Allo scopo di sradicare lo spirito nazionalista dai giovani giapponesi, gli americani avevano proibito le serie di arti marziali e le avventure storiche. Ma a partire da subito dopo la loro partenza, nell'aprile del 1952, i due generi rifiorirono. Ne era maestro Eiichi Fukui, autore dei celebri e amatissimi *Igaguri-kun* (1952-'54), judoka raddrizzatore di torti, e *Akadô Suzunosuke* (1954-'60), gio-

vane samurai dall'armatura rossa. Ma non ci sarebbe stato molto da aspettare, come vedremo più in là, perché gli aviatori della Guerra del Pacifico tornassero a popolare i manga per ridiventare modelli avventurosi per i piccoli e giovani lettori.

Igaguri-kun ('Il piccolo Igaguri', 1952-'54), di Eiichi Fukui. © Eiichi Fukui / Kôdansha

Via via che lo spazio dedicato ai fumetti nelle riviste aumentava, la lunghezza degli episodi passò da poche pagine a una ventina, o anche più per le serie pubblicate nei furoku. Questo permetteva agli autori di sviluppare delle narrazioni più complesse. Poiché, per forza di cose, l'inglese era alla moda, queste serie di nuovo formato vennero battezzate *story manga*: in esse gli episodi non erano più indipendenti ma, al contrario, concatenati. La lunghezza e la complessità delle trame che ne risultava divennero ben presto caratteristiche del manga, il che in futuro, incidentalmente, avrebbe permesso di catturare l'attenzione dei lettori meglio del fumetto europeo o americano, mediante l'approfondimento degli aspetti psicologici e caratteriali dei personaggi e la moltiplicazione di nuovi sviluppi. Con l'allungamento degli episodi e l'aggiungersi dei supplementi sullo sfondo di una concorrenza esasperata fra le riviste, il carico di lavoro dei disegnatori divenne esorbitante. La vittima più celebre fu proprio Eiichi Fukui, che ne morì, vittima del *karôshi*,* durante la chiusura dei lavori per un supplemento nel 1954, ad appena trentatré anni. In ogni modo, l'intensità della competizione contribuì molto a quel dinamismo che avrebbe fatto del manga il pilastro centrale della seconda industria culturale del pianeta.

Nell'aprile del 1956, i primi figli del baby boom del dopoguerra entrarono alla scuola media. Era il momento nel quale i genitori giapponesi ritenevano che i loro pargoli fossero diventati troppo grandi per leggere ancora i fumetti. La prima tappa decisiva per il futuro del manga fu di far saltare questa barriera dell'età. La Shôgakukan, la principale casa editrice di riviste educative, mise alla prova alcune serie di Tezuka nelle sue pubblicazioni destinate agli

Il primo numero di *Shônen Sunday*, 5 aprile 1959 e il primo numero di *Shônen Magazine*, 26 marzo 1959.

alunni di scuola media[3] e preparò per essi una rivoluzione commerciale: una rivista settimanale. La Kôdansha fece altrettanto e ciò spinse i due editori ad anticipare al 17 marzo l'uscita in edicola dei loro rispettivi settimanali, *Shônen Sunday* e *Shônen Magazine*... datati 5 aprile il primo e 26 marzo l'altro, che riportò in tal senso una vittoria simbolica.

I due settimanali davano al manga un posto centrale, anche se, per sedurre i genitori, presentavano ancora dei servizi giornalistici, una rubrica sportiva e perfino la lista dei programmi radiofonici e televisivi. Per espandersi in tutta libertà, i settimanali avrebbero dovuto attendere che lo sviluppo economico desse ai piccoli giapponesi i mezzi per comprare in autonomia le loro riviste preferite. Ciò avvenne verso il 1965: quell'anno gli studenti delle medie ricevevano in media 500 yen in monetine al mese, mentre un settimanale ne costava 30. Gli editori non dovevano più temere i genitori. Affrancati dalla loro sorveglianza e dall'alibi educativo, i manga per adolescenti poterono dare libero corso a una creatività che avrebbe permesso loro, il decennio successivo, di saltare un'altra barriera, quella dell'ingresso al liceo, e in seguito quella dell'entrata all'università.

La comparsa dei settimanali di manga per adolescenti era stata preceduta da quella dei settimanali destinati agli adulti, che al manga davano anch'essi una qual certa rilevanza,[4] come prima della guerra avevano fatto alcuni titoli seri pubblicati dai grandi gruppi editoriali, a partire dall'*Asahi Graph*. Tuttavia, questi settimanali giocarono nello sviluppo del manga moderno per adulti un ruolo assai inferiore rispetto a quello dei libri a poco prezzo che, nello stesso periodo, stavano tenendo a battesimo il gekiga, un tipo di manga rude e drammatico.

Alle origini del manga contemporaneo / 2
Le «storie drammatiche»

All'indomani della sconfitta, dopo gli anni di privazione e di sofferenze, la popolazione giapponese si rivolse agli svaghi. Il cine-

ma, la radio e il teatro di varietà conobbero un periodo d'oro e l'industria del libro popolare a prezzi economici rifiorì. Queste opere furono battezzate «libri rossi» (i citati akahon), senza che si sappia se tale appellativo fosse dovuto al colore dominante delle copertine o alla tonalità che la carta di cattiva qualità su cui erano stampati assumeva invecchiando. Erano pubblicati da piccoli editori, con sede principalmente nel Kansai (la regione di Osaka), che non si preoccupavano affatto dei diritti d'autore e pagavano i loro autori, se andava bene, pochi spiccioli. Nei loro cataloghi figuravano alla rinfusa romanzi polizieschi o rosa, manuali su vari temi, raccolte di storie buffe, libri illustrati per l'infanzia... e fumetti.

Due esempi di cartoni disegnati facenti parte di storie di *kamishibai*.
In alto: *Tengu Tensuke* ('Tensuke il tengu').
Sponsorizzato dalla Hall Gagekisha.
Data e disegnatore ignoti.
Museo del Manga di Kyoto.

Sopra: *Shônen Eagle. Dokuro no me* ('Shônen Eagle. L'occhio della testa di morto').
Sponsorizzato dalla Shin Nihon Gagekisha.
Data e disegnatore ignoti.
Museo del Manga di Kyoto.

Gli akahon venivano esposti in libreria ma anche nelle cartolerie, nei bazar e, per quelli destinati ai più giovani, perfino nei negozi di dolciumi; erano venduti da ambulanti lungo i treni, sulle navi e durante le feste popolari. Per un tozzo di pane i disegnatori lavoravano anche per il *kamishibai*,* uno spettacolo di strada nel quale un narratore ambulante raccontava una storia che veniva illustrata mediante l'inserimento di cartoni dipinti dentro a una scatola di legno che fungeva da schermo, disposta su di un carretto a traino manuale o sul portabagagli di una bicicletta. Si stima che all'inizio degli anni Cinquanta oltre ventimila narratori sbarcassero così il lunario. Di lì a poco, vari ex cantastorie di kamishibai sarebbero divenuti animatori negli studi di produzione di disegni animati e fumettisti.

Alla metà di quel decennio il kamishibai si estinse e l'industria del libro a poco prezzo si trasformò, in concomitanza con l'esplosione sfolgorante delle librerie a noleggio. Apparse già nell'epoca Edo, nel 1959, al loro apogeo, se ne contavano fra ventimila e trentamila. Prendere in prestito un libro per un giorno costava spesso appena 5 yen, la metà del prezzo di un biglietto della metropolita-

Satsui no kawa ('La riviera che sanguina', 1973), di Yoshihiro Tatsumi.
© Yoshihiro Tatsumi
L'opera di Tatsumi, inventore del termine *gekiga* ('storie drammatiche'), è emblematica di questo genere per la rudezza del tratto e delle storie, nelle quali le frustrazioni e le passioni umane più inconfessabili hanno libero sfogo, sullo sfondo di un Giappone sconfitto e immerso nella miseria.

na a Tokyo. Le più importanti catene del noleggio, come Neo Shobô, pubblicavano in proprio le opere che mettevano a noleggio; le altre commerciavano libri specificamente concepiti per il noleggio (*kashihon*) da piccoli editori specializzati. Questi ultimi lanciarono inoltre delle riviste da noleggiare i cui titoli rammentavano lo spirito di un'epoca ancora cupa e difficile: *Machi* ('La strada'), *Kage* ('Ombre')...

Dato che i manga di successo delle riviste avrebbero ripreso a essere ripubblicati in formato libretto in volumi seriali solo a partire dalla fine degli anni Sessanta, gli akahon e i kashihon erano al tempo i soli libri a fumetti esistenti in Giappone. Non avevano corrispettivi nemmeno nel fumetto mondiale, rispetto alla loro foliazione; per esempio, *Shin Takarajima* fu pubblicato direttamente in un unico volume di ben 192 pagine, come storia conchiusa. Vi si trovavano anche serie per bambini, ma l'obiettivo principale era quello dei lettori maschi adulti. Gli akahon e i kashihon rivoluzionarono l'universo dei manga in un modo che si sarebbe in seguito rivelato fondamentale per il futuro del fumetto nipponico.

In cento e più pagine, gli autori potevano sviluppare trame articolate. Non c'era alcuna linea editoriale a censurarli. A differenza dei loro colleghi delle riviste, non erano tenuti né a impartire lezioni di morale ai giovani né a far terminare le loro storie con un lieto fine. Perciò non esitavano, come nei libri illustrati dell'epoca Edo, a trattare temi sociali anche molto drammatici o le passioni umane più inconfessabili. Usavano spesso stili grafici duri e tetri, molto intensi e pieni di nero, in sintonia con lo spirito di una società traumatizzata in un paese in macerie. Molto tempo prima che alcuni fumettisti occidentali rivendicassero il carattere adulto dei loro fumetti, qualificandoli arbitrariamente con un termine non certo nuovo, ma rivestito di nuove connotazioni, *graphic no-*

vel ('romanzo grafico' o meglio 'romanzo a fumetti'),[5] il termine gekiga fu forgiato nel 1957 da Yoshihiro Tatsumi, in seguito a delle lamentele da parte di alcuni genitori presso le librerie, al fine di etichettare le sue opere in modo da indicare che esse non erano indirizzate ai bambini.

Tavola da *Kommiku Shôwa-shi* ('Racconti di guerra dell'epoca Shôwa', 1994), di Shigeru Mizuki, in parte basati sulla traumatica esperienza bellica dell'autore.

Se il gekiga era cupo, il motivo era anche che la vita era spesso stata molto dura, per i suoi creatori. A differenza di Tezuka, rampollo di una famiglia agiata e moderna, allevato dai film di Walt Disney che suo padre proiettava per i figli direttamente in casa, molti altri autori avevano sofferto duramente nel periodo che il Giappone aveva da poco attraversato. Yoshiharu Tsuge, orfano di padre a cinque anni, messo al lavoro già dalla fine delle elementari, dovette perfino vendere il proprio sangue per mangiare e cadde in depressione. Al seguito del padre, animatore della Lega degli artisti proletari, Sanpei Shirato era stato testimone delle peggiori brutalità perpetrate dalla polizia. Shigeru Mizuki, diplomato in Belle Arti, mobilitato in qualità di soldato nei territori d'oltremare, era sopravvissuto per miracolo a un attacco suicida nella giungla della Papua-Nuova Guinea, aveva perduto il braccio sinistro e reimparato a disegnare con la mano destra. Tetsuya Chiba, figlio di coloni giapponesi stabilitisi in Manciuria, aveva conosciuto a sei anni il panico del rimpatrio, poi il fallimento al concorso d'ingresso all'università, la depressione e una grave malattia...

Gli autori di gekiga formavano un vero e proprio proletariato artistico e sociale. Molti di essi avevano cominciato disegnando per quindici ore al giorno i disegni su cartone per il kamishibai per un tozzo di pane. Le librerie a noleggio li pagavano 250 yen circa a tavola, quattro volte meno di ciò che guadagnavano i disegnatori che lavoravano per le grandi riviste di Tokyo, da cui li separava un autentico fossato di classe. Molti sognavano di scavalcarlo, ma non erano i benvenuti presso i grandi editori.

Una generazione in gestazione: il Gekiga Kôbô e il gruppo del Tokiwasô

Per reazione, i proletari del gekiga si organizzarono. Il mutuo soccorso era per loro un'abitudine. Quelli che erano senza commesse lavoravano per quelli che dovevano rispettare scadenze ravvicinate, senza che il lettore si accorgesse delle differenze di stile. Questi gruppi solidali erano anche una fucina d'innovazioni e scambi di trovate creative. Nel 1959 un gruppo di giovani disegnatori del Kansai decise di darsi un nome, Gekiga Kôbô ('Studio di gekiga') e pubblicò un manifesto che proclamava fieramente: «Un vento di novità soffia sul mondo del manga e nuovi alberi fioriscono: è il gekiga». Il manifesto definiva il pubblico di questo tipo di fumetto, in contrapposizione a quello delle riviste, come «il periodo transitorio fra l'infanzia e l'età adulta».

I capigruppo di questo collettivo erano il citato Yoshihiro Tatsumi, i cui primi lavori dipingevano un Giappone in rovina, occupato da soldati americani brutali, dove gli uomini cadono in depressione e bevono e dove le donne si prostituiscono su uno sfondo di miseria e frustrazione sessuale, e Takao Saitô, il futuro creatore di *Golgo 13*, l'assassino infallibile, eroe dal 1968 della più longeva serie della storia del manga. V'erano anche Kazuo Umezu, le cui serie, che mescolano fantastico e orrore, sono fra le più cupe in assoluto del mondo dei manga; Hiroshi Hirata, maestro delle serie storiche ultrarealistiche di cui Yukio Mishima ammirava i muscolosi samurai, fieri e misteriosi; Masaaki Satô, le cui oscure serie d'azione portano titoli rivelatori; e altri, del tutto ignoti in Occidente.[6]

Kyûdô shikon ('L'anima del Kyûdô', 1969-'70), di Hiroshi Hirata.
© Hiroshi Hirata / Shônen Gahôsha

A Tokyo, il movimento gekiga radunava Sanpei Shirato, che avrebbe consacrato la sua opera al racconto delle grandi rivolte contadine del Medioevo giapponese e alla denuncia dell'oppressione spietata del popolo da parte dei potenti dell'epoca Edo; Gôseki Kôjima, il cui eroe più famoso è un assassino a

pagamento che vaga per il Giappone Edo in compagnia del figlio, che è riuscito a estrarre dal ventre della sua sposa trucidata; Shigeru Mizuki, che fa rivivere il rigoglioso universo dei mostri del folklore nipponico intorno a un improbabile eroe nato in un cimitero da una coppia di morti viventi in agonia (!); Tetsuya Chiba, la cui opera di culto narra la storia di un giovane pugile orfano che si arrangia nei bassifondi, scala le classifiche e muore infine sul ring in una vampata di gloria; Yoshiharu Tsuge, creatore del genere semi-autobiografico, le cui serie sono segnate dall'impronta della depressione e della miseria, così come Yû Takita e Shinji Nagashima, che lo seguiranno sul sentiero del «manga su di me» (*watakushi manga*), rievocando il ricordo della propria infanzia popolare e dei loro inizi come mangaka squattrinati. Anch'essi si aiutavano l'un l'altro, e l'esperto può a volte riconoscere la mano di Tsuge in alcune serie di Mizuki.[7]

In alto: *Nejishiki* ('Sistema a vite', 1968), di Yoshiharu Tsuge. © Yoshiharu Tsuge

Sopra: *Ashita no Jô* ('Jô del domani', 1968-'73, in Italia *Rocky Joe, il campione*), di Tetsuya Chiba, qui in una scena di combattimento tratta dal primo volume giapponese. © Tetsuya Chiba / Kôdansha / Panini

Un uomo svolse il ruolo di ponte fra l'universo del gekiga e i grandi editori di Tokyo: Tezuka, ancora lui... Originario del Kansai, aveva pubblicato *Shin Takarajima* presso un piccolo editore di Osaka, poi era andato a tentar fortuna a Tokyo presso alcune grandi riviste, ma senza successo. Tornato nella sua regione natale, aveva prodotto uno dopo l'altro almeno ventotto akahon, prima di attirare l'attenzione nella capitale: l'editore Gakudôsha gli diede la sua opportunità in *Manga Shônen* nel 1950. Tezuka si fece un nome in un sol colpo, con *Jungle taitei* – alias *Kimba, il leone bianco* – e tornò nella capitale.

Un'intera generazione di aspiranti mangaka, molti dei quali ancora non avevano compiuto vent'anni e che tentavano di sfondare sia presso le riviste sia nelle librerie a noleggio, gravitava intorno al Tokiwasô, un piccolo edificio malandato nel quartiere di Toshima, dove il futuro «dio» abitò nel 1952-'53. Vi si trovavano Shôtarô Ishinomori, la cui lunga e prestigiosa carriera gli sarebbe valsa il titolo di «re del manga» (*manga no ôsama*); Hiroshi Fujimoto e Abiko Motô, che avrebbero formato il duo Fujiko Fujio, con il quale avrebbero in seguito creato la celeberrima serie *Doraemon*, con

Celebre vignetta di *Jungle Taitei* ('L'imperatore della giungla', in Italia *Kimba, il leone bianco*), di Osamu Tezuka, un fumetto del 1950, cioè 44 anni prima del film disneyano *Il Re Leone*…

protagonista il gattone robot azzurro venuto dal futuro con la sua tasca piena di gadget; Leiji Matsumoto, che negli anni Settanta avrebbe creato la trilogia per eccellenza del manga di fantascienza;[8] Fujio Akatsuka, la cui serie *Osomatsu-kun* sarebbe stata alla metà degli anni Sessanta una delle prime ad attirarsi le furie dei movimenti d'opinione contro il manga; il versatile Jirô Tsunoda, che avrebbe debuttato nel manga per ragazze, conosciuto la gloria con la biografia di un maestro di karate e che sarebbe divenuto uno dei padri del genere «occulto» (fantastico quotidiano) all'inizio degli anni Settanta; Kenji Morita, specialista del manga umoristico, anche nella forma sintetica dello *hitokoma*, con una sola vignetta; Hirô Terada, specialista del manga sportivo; Tokuo Yokota, che sarebbe passato dal manga di spada alle serie per ragazze e infine a quello umoristico; Takemaru Nagata, sempre fedele alle serie per bambini d'età scolare e che nel 1989 avrebbe ripreso l'immortale *Norakuro*; e altri ancora, come Shin'ichi Suzuki, che sarebbero in seguito passati a una carriera nel cinema d'animazione.[9]

Tezuka presentò molti di loro a *Manga Shônen*, dov'era una celebrità. Ishinomori e Tsunoda vi pubblicarono rispettivamente, nel 1955, *Nikyû tenshi* ('L'angelo di seconda classe') e *Shin Momotarô* ('Il nuovo Momotarô'). Ma questo primo innesto era prematuro e la rivista cessò le pubblicazioni quello stesso anno. Perché le grandi riviste reclutassero in massa i disegnatori formatisi sul gekiga si sarebbe dovuto attendere che i lettori del baby-boom maturassero. Ciò sarebbe avvenuto alla fine degli anni Sessanta, quando i primi fra loro sarebbero entrati nel mondo del lavoro. Sarebbe stato in quel mo-

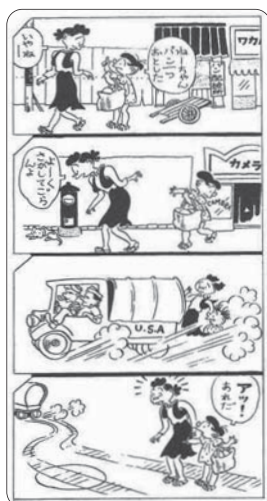
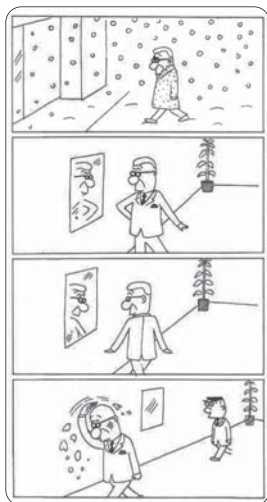
Ushiro no Hyakutarô (1973-'76), di Jirô Tsunoda, uno fra i tantissimi gekiga sfornati dagli autori del Tokiwasô.

mento che i proletari provinciali del Gekiga Kôbô e i debuttanti del Tokiwasô sarebbero divenuti delle stelle di prima grandezza e che si sarebbe consumata la fusione fra l'universo del manga per ragazzi e quello delle serie realistiche per giovani adulti.

Alle origini del manga contemporaneo / 3
Le strisce della stampa quotidiana

Fin dalla citata *Tagosaku to Mokubê no Tôkyô-kenbutsu* il successo delle strisce della stampa quotidiana non era mai scemato presso i lettori giapponesi. La maggior parte presentavano quattro vignette (un formato detto *yonkoma manga*) e conducevano con registro umoristico una critica più o meno puntuta della società. La popolarità di questo formato e del genere di manga che esso veicolava era stata tale che il regime militarista non vi si era lanciato contro. La libertà d'espressione instaurata dagli americani e gli sconvolgimenti politici e sociali del dopoguerra diedero alle strisce a fumetti giapponesi un nuovo vigore. Tezuka stesso debuttò nel 1946 con uno yonkoma, *Chinnen to Kyô-chan* ('Chinnen e il piccolo Kyô'), edito sul *Kyôtô Nichinichi*. Abbandonò il genere molto presto, ma altre serie nate all'indomani della sconfitta sarebbero divenute dei veri monumenti culturali nazionali.

Durante i difficili anni successivi al 1945, le strisce che raggiunsero il più grande consenso mettono in scena persone ordinarie che fanno del loro meglio in una quotidianità difficile, con buon umore e buon senso. La chiave del successo del genere, concepito per intrattenere un numeroso pubblico di famiglie, fu quella di inviare un messaggio ottimista malgrado la durezza dei tempi, gettando sulla società uno sguardo di lieve critica che facesse sorridere senza acrimonia o amarezza. Questo sguardo è sovente quello di un bambino, come in *Fuku-chan*, di Ryûichi Yokoyama, serie creata nel 1936 per il grande quotidiano *Asahi Shinbun* e passata dopo la guerra al *Mainichi Shinbun*, dove

Fuku-chan (1936), di Ryûichi Yokoyama, una celebre striscia per il quotidiano *Asahi Shinbun*.

In alto: *Fuji Santarô* (1965), di Sanpei Satô, sul mondo degli impiegati d'ufficio.
© Sanpei Satô

Sopra: La celebre striscia *Sazae-san* (1946), di Machiko Hasegawa.
© Eredi Machiko Hasegawa

sarebbe proseguita fino al 1971, o in *Yaneura san-chan*, di Shôtarô Nanbu, iniziata nel 1946 sull'*Ôsaka Shinbun*, più contestataria e che si interruppe nel 1952, vittima dell'inasprimento delle autorità nei confronti della sinistra durante la Guerra di Corea.

Dagli anni Sessanta i disegnatori si dedicano alla figura del *salaryman*, l'impiegato d'azienda, emblematica della classe media urbana e che incarna il miracolo economico giapponese; e la trattano in modo umoristico, come nel caso del rappresentativo *Fuji Santarô*, eroe della striscia eponima per l'*Asahi Shinbun* (1965-'91). Ma il primato di popolarità va senza dubbio a *Sazae-san*. Questo personaggio, una madre di famiglia tipica in tutto, creata nel 1946 dalla disegnatrice Machiko Hasegawa per un quotidiano regionale, passa nel 1949 all'*Asahi*, che la ospiterà per un quarto di secolo. Divenuto un autentico monumento del patrimonio culturale nazionale, la serie sarà adattata per la radio e la televisione e conoscerà gli onori del tankôbon, fatto abbastanza raro per una striscia. La vita di Hasegawa stessa diverrà il tema di una serie televisiva agiografica sulla rete pubblica Nhk.

Lo yonkoma è rimasto poco conosciuto, all'estero. Sul mercato francese, per esempio, è presente solo con *Tonari no Yamada-kun* ('I miei vicini, gli Yamada'), di Hisaichi Ishii, e *Azumanga Daioh*. Al di là del fatto che il genere è difficilmente apprezzabile se non si conosce bene la vita quotidiana dei giapponesi, esso è raramente declinato – salvo rare eccezioni, come *Sazae-san* e l'opera di Ishii – sotto forma di serie animata, il tipo di prodotto che avvierà la maggior parte dei giovani occidentali ai personaggi giapponesi a partire dai tardi anni Settanta. Ma anche se lo yonkoma non ha attecchito sul mercato mondiale, questo genere immarcescibile – quasi scomparso dalla stampa quotidiana di molti paesi europei ma che i grandi quotidiani giapponesi pubbli-

cano giornalmente da oltre un secolo – contribuisce a fare della narrazione a fumetti un elemento onnipresente della cultura popolare nipponica. Le strisce della stampa quotidiana meritano dunque di essere viste anch'esse come uno dei fattori che hanno reso il Giappone l'unica nazione al mondo nella quale il fumetto è divenuto un medium di massa propriamente detto, onnipervasivo, uno strumento di apprendimento e di socializzazione, un vettore privilegiato d'espressione del subconscio collettivo, e perfino un vero e proprio metodo per conoscere il mondo.

Ashita no Jô ('Jô del domani', in Italia *Rocky Joe, il campione*), di Tetsuya Chiba. Un'immagine drammatica dall'undicesimo volume. © Tetsuya Chiba / Kôdansha / Panini

FRA CONTESTAZIONE E MERCATO
1960-1973

4

Paese che cambia, manga che trovi

Dal 1960 al 1972, il Giappone conosce una crescita che gli osservatori occidentali qualificheranno presto come «miracolosa». Sorpassando la Gran Bretagna, la Germania e la Francia, diventa la seconda potenza economica del mondo libero. Il tenore di vita aumenta rapidamente: i «tre tesori» (televisione, lavatrice, frigorifero), poi le «tre C» (*car* cioè 'automobile', condizionatore, *color TV*) entrano nella maggior parte delle case. I Giochi olimpici di Tokyo (1964), poi l'Esposizione Universale di Osaka (1970) attestano di fronte al mondo la resurrezione del Giappone e alimentano l'orgoglio nazionale.

Questo sviluppo produce molti cambiamenti sociali. Milioni di giapponesi sono sradicati dalle campagne in un esodo verso le città. Gli stili di vita si modificano, l'autorità viene contestata. Nel 1960 una gigantesca ondata di manifestazioni e di scioperi rivolti contro il trattato sulla sicurezza che lega il Giappone agli Stati Uniti fa cadere il governo ultrareazionario di Nobusuke Kishi, un vecchio ministro del periodo militarista che gli americani avevano imprigionato come criminale di guerra prima di riciclarlo. Alla televisione i manifestanti del Coordinamento delle organizzazioni studentesche (Zengakuren), casco in testa e armati di lunghe canne di bambù, diventano una consuetudine per le strade. I socialisti e i comunisti conquistano il potere nelle grandi città, a comin-

ciare da Tokyo, Osaka e Kyoto. I movimenti di protesta si moltiplicano contro l'inquinamento industriale, che produce enormi danni in tutto l'Arcipelago, e contro la guerra nel Vietnam, nella quale il Giappone serve come base aerea per le forze statunitensi. Nel 1968, la rivolta studentesca assume forme estremamente violente; molte università rimangono paralizzate per l'intero anno accademico. Anche le ragazze si emancipano: i movimenti femministi fioriscono, come la Lega per la libertà dell'aborto e della pillola (Chûpiren), le cui militanti prendono in prestito dal movimento statunitense Women's Lib i metodi spettacolari e sfilano con cuffie rosa in testa.

Anche l'industria del manga cambia. Il miglioramento delle condizioni di vita e la televisione assestano un colpo fatale alle librerie a noleggio, il cui declino lascia alle grandi riviste il dominio del mercato. I giovani giapponesi hanno sempre più denaro in tasca e dunque tale mercato è destinato a prosperare e ampliarsi. Però occorre ancora che il manga provveda a fidelizzare i giovani del baby-boom, che costituiscono il pubblico fondamentale, nel passaggio cruciale dalla scuola media alle superiori e da qui all'università e al mondo del lavoro; le proposte editoriali perciò vengono adattate ai loro gusti adolescenziali prima e di giovani adulti poi. La riuscita dell'industria del manga in questo periodo – né più né meno rispetto a quella dell'automobile o dell'elettronica di massa – risiede nella sua capacità di intercettare le aspettative delle più diverse categorie di consumatori, di crearne di nuove e di soddisfarle al prezzo più conveniente incrementando la sua produttività.

Il manga all'avanguardia della contestazione

Il manga è il medium più adatto ad approfittare dei grandi cambiamenti del decennio. La grande stampa giapponese segue tradizionalmente una linea editoriale moderata per accaparrarsi il più vasto pubblico e le emittenti televisive sono anch'esse tenute alla neutralità politica, pena la perdita della licenza di trasmissione. Il manga, invece, è libero di viaggiare sulla cresta dell'onda contestataria sollevata dalla sua giovane clientela, poiché nessuna censura pesa sulla sua industria.

In Francia, la Commissione di sorveglianza delle pubblicazioni destinate alla gioventù teneva d'occhio i fumetti fin dal 1949, scru-

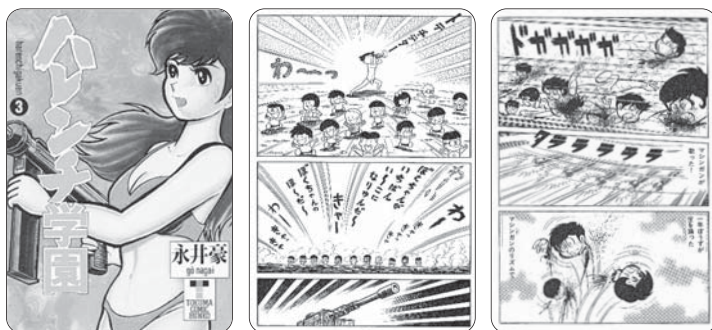
tinando ogni pubblicazione e obbligando gli editori a seguire le sue direttive sotto la minaccia del divieto di esposizione e di vendita ai minori. Negli Stati Uniti, sotto un'intensa pressione politica, gli editori avevano adottato nel 1954 un codice di buona condotta puritana che aveva sostanzialmente mutilato i comics, la cui diffusione era di conseguenza scemata drasticamente. In Giappone, l'odioso ricordo lasciato dalla brutale «polizia del pensiero» del periodo militarista rende adesso impossibile la censura da parte delle autorità; del resto, esse non vedono ancora nel manga null'altro che una sottospecie d'intrattenimento senza rischi e destinata ai bambini. Nemmeno gli editori si lamentano delle pressioni degli inserzionisti, poiché la pubblicità conta attualmente ancora ben poco nelle riviste di fumetti. Lungi dal cercare di rendere asettico il loro contenuto per renderli potenzialmente adatti a un pubblico il più vasto possibile, come la maggior parte dei fumetti europei del periodo, le riviste giapponesi possono allora proporre senza restrizioni alla loro clientela di baby-boomer, che si posiziona all'epicentro della contestazione giovanile, delle storie particolarmente adatte a titillare gli umori di una gioventù in subbuglio.

Obake no Qtarô ('Qtarô il fantasma', 1964-'66), del duo Fujiko Fujio.
© Fujiko Fujio / Shôgakukan

I disegnatori formatisi sul manga per bambini, però, non ne sono capaci. I grandi editori si mettono pertanto a cercare nuovi talenti dalle parti del gekiga. Il 1964 vede i primi grandi successi nelle riviste per adolescenti da parte dei disegnatori provenienti dal Gekiga Kôbô e dal Tokiwasô,[1] che ben presto rimpiazzano la vecchia generazione di autori formatisi sul manga per bambini. Tezuka è uno dei pochi a sapersi adattare. Senza abbandonare *Astroboy* e altre serie per bambini, «il dio» comincia a disegnare degli affreschi storici cruenti, della fantascienza molto nera, dei thriller fantastici e delle serie piene di donne seducenti e pericolose, realizzando opere le cui multidimensionalità, varietà e profondità non hanno eguali nella storia mondiale del fumetto.[2] E allor-

ché la contestazione s'infiamma, nel 1968, Tezuka la commenta con serie esplicitamente basate sugli studenti militanti.

La nuova ondata di disegnatori continua a infrangere un tabù dopo l'altro, senza che gli editori se ne dispiacciano né che la censura si opponga. È su *Shônen Jump* che Gô Nagai, che in seguito sarà creatore di molti robot giganti e, fra gli altri, del celebre Goldrake, comincia nel 1968 *Harenchi gakuen* ('La scuola senza pudore'). In questa scuola primaria[3] la principale occupazione di un grottesco gruppo di insegnanti – un uomo di Cro-Magnon, uno spadaccino con un pareo di pizzo, un uomo-ombrello mingherlino, una ninfomane – è quella di spogliarsi, ubriacarsi, defecare nei corridoi oppure organizzare giochi d'azzardo, in Giappone vietati. Gli alunni più piccini si muovono per la scuola volentieri con il fondoschiena in bella vista e i più grandicelli non pensano che a sollevare le gonne delle compagne, cosa che in queste ultime non provoca poi tutto questo gran fastidio. Queste signorine sono inoltre regolarmente aggredite e denudate da mostri o da samurai psicopatici usciti da non si sa dove, o magari da un corpo docente letteralmente senza freni. In Francia e probabilmente anche in Italia, supponendo che un autore avesse anche solo sognato di realizzare un'opera del genere e che un editore l'avesse pubblicata, la censura l'avrebbe bloccata immediatamente e i responsabili sarebbero stati portati di fronte alla giustizia. In Giappone, malgrado le proteste scandalizzate dei genitori e dei docenti, la Shûeisha continuò a pubblicare *Harenchi gakuen* per quattro anni. Nagai chiuse la serie con un'ultima provocazione: i genitori degli alunni e l'esercito, attorniati da tutti i simboli che in Giappone vengono ritenuti fascisti, prendono la scuola d'assalto e massacrano alunni e insegnanti. Nell'ultima pagina il Sol Levante sorge, tutto insanguinato, da dietro le macerie.

I concorrenti di *Shônen Jump* non rimangono a guardare. *Shônen Magazine* mette a dura prova l'autorità genitoriale con *Tensai Bakabon* (1967-'76), il cui protagonista è un padre inetto e fallito, affiancato da un figlio della stessa stoffa. *Shônen Sunday* rincara la dose con il suo «Padre buono a nulla» (*Dame oyaji*), una nullità di proporzioni inaudite al quale i ripetuti tentativi di imporre la propria autorità in quanto capofamiglia valgono regolarmente clamorose botte da orbi comminategli da quella megera di sua moglie e dai suoi stessi figli, che arriveranno perfino a metterlo al forno come un pollo. Queste serie appaiono tanto più provo-

Harenchi gakuen ('La scuola senza pudore', 1968-'72), di Gô Nagai; copertina del terzo volumetto di una delle innumerevoli edizioni giapponesi e pp. 268 e 270 della riedizione del 2007. © Gô Nagai / Dynamic Planning.
Stimolati dalla tromba del loro folle insegnante, le classi di ragazzini della «scuola impudica» si lanciano all'assalto delle forze dell'ordine, con quel che ne consegue. I giovani giapponesi che la serie affascinava, pur nondimeno, sono divenuti dei perfetti salarymen e hanno continuato a leggere manga per tutta la vita.

catorie quanto più si consideri che in Giappone la scuola e la famiglia patriarcale sono i due tradizionali pilastri della società, fondata sui precetti confuciani. Poco importa agli editori, fintantoché bambini, adolescenti e giovani adulti si precipitano a comprare i loro settimanali...

Un'altra rivoluzione: il sesso, i Fiori dell'anno 24 e l'espansione dello shôjo

Poiché il tema tormenta tutti gli adolescenti del mondo, il manga cominciò anche a parlare di sesso. Nello stesso momento, i disegnatori occidentali ci provavano anche loro, riparandosi dietro agli alibi più variegati: l'assurdità surrealista delle *Aventures de Phoebe Zeit-Geist*, l'antropomorfismo ruspante di *Fritz the Cat*, la fantascienza di *Barbarella* e l'estetismo elitista delle *Aventures de Jodelle*, di *Pravda la survireuse* o di *Valentina*... ma diversamente dai famosi/famigerati fumetti tascabili italiani, le cui eroine nude e maltrattate conquistavano un pubblico popolare, il che purtroppo impedì loro di essere liberamente venduti ed esposti in Francia, l'erotismo del resto del fumetto occidentale si indirizzava a un pubblico adulto, maschile, intellettuale e pregno di controcultura. All'altro capo del mondo, il manga conduceva invece l'educazione sentimentale e sessuale degli adolescenti giapponesi senza mascheramenti e senza dimenticare le differenze fra ragazzi e ragazze.

Versailles no bara (1972-’74, in Italia *Lady Oscar*), di Riyoko Ikeda. L’amore tenero e tragico fra la battagliera Oscar e il suo fidato attendente André.
© Ikeda Riyoko Production / Shûeisha / Panini

Per queste ultime era stato ancora Tezuka a fare da precursore. Nella serie *La Principessa Zaffiro*, pubblicata su *Shôjo Club* dal 1953 al 1958, aveva immaginato una combinazione – destinata a un grande futuro – fra ambiguità sessuale e morale tradizionale, poiché se il suo «principe col fiocco»[4] era una principessa sotto le mentite spoglie di un ragazzo e temibile schermidrice, ella rimaneva comunque romantica e femminile al punto giusto, finendo per sposarsi e compiere il suo dovere di madre nel seguito *Futago no kishi* (‘I figli del cavaliere’, 1958-’59). Però, a partire dal 1965, le ragazzine che si erano appassionate a Zaffiro uscivano dal liceo. In un Giappone divenuto prospero, i loro genitori non le obbligavano più a lavorare o a sposarsi alla fine delle superiori. Potevano approfittare di qualche anno di libertà e arrotondare i loro risparmi con i tantissimi lavoretti che un’economia in piena espansione offriva loro. Il potere d’acquisto delle ragazze in procinto di divenire giovani donne non avrebbe cessato di aumentare, fino a farne, a partire dagli anni Ottanta, una categoria di acquirenti essenziale per tutti i mercati del paese.

Candy Candy (1975), di Kyôko Mizuki e Yûmiko Igarashi: l’orfanella giapponese più famosa in Italia.
© Kyôko Mizuki – Yûmiko Igarashi / Kôdansha

L’industria del manga fu una delle prime a interessarsi a questa clientela. Ma i maschi quarantenni che popolavano i comitati editoriali delle riviste ignoravano del tutto l’immaginario delle adolescenti nel pieno del loro sviluppo emotivo e intellettuale. Si rimisero allora alla creatività e alla sensibilità di disegnatrici che avevano più o meno l’età delle loro lettrici e molte delle quali avevano debuttato prima ancora di aver compiuto vent’anni. Alcune delle più talentuose fra

queste nuove autrici erano nate nel 1947, ventiquattresimo anno dell'era Shôwa, allora la stampa le soprannominò i «Fiori dell'anno 24». Fra il 1970 e il 1985 Yumiko Ôshima, Moto Hagio, Riyoko Ikeda (*Lady Oscar*), Yumiko Igarashi (*Candy Candy*), Keiko Takemiya (*Kaze no ki to uta*, in Italia *Il poema del vento e degli alberi*), Ryôko Yamagishi (*Hi izuru tokoro no tenshi*, 'Un figlio del cielo nel paese del Sol Levante'), Waki Yamato (*Haikara-san ga tôru*, 1975-'77, in Italia *Una ragazza alla moda*) e alcune altre artiste rivoluzionarono l'estetica e le tematiche dei manga per ragazze.

Doppia tavola dal dramma adolescenzial-omosessuale *Kaze to ki no uta* ('Il poema del vento e degli alberi', 1976-'84), di Keiko Takemiya.
© Keiko Takemiya / Shôgakukan

Alle giovani lettrici le nuove autrici proposero un'educazione alle cose della vita in armonia con la loro sensibilità femminile, senza cruenza ma anche senza tabù. In *Fire!* Hideko Mizuno, formatasi al Tokiwasô, disegnò nel 1972 la prima sequenza di sesso – molto allusiva – indirizzata alle adolescenti giapponesi, e Yumiko Ôshima mise in scena in *Tanjô* ('Nascita', 1970-'71) una liceale incinta. Nel 1974, in *Thomas no shinzô* ('Il cuore di Thomas'), Moto Hagio fece sacrificare il giovane Thomas per la salvezza del tormentato Julusmole, aprendo la via a una serie di innumerevoli manga dedicati agli amori fra efebi: si trattava del genere *shônen ai*, 'amore fra ragazzi', noto in Occidente anche con la terminologia inglese *boys' love*. Di questo genere si sarebbero nutrite per decenni – e lo fanno ancora – intere generazioni di ragazze giapponesi, e negli ultimi anni anche occidentali. Apparse nelle tre riviste maggiori per ragazze adolescenti, queste serie fondative, nessuna delle quali sarebbe stata permessa in passato dalla censura francese o in Italia, aprirono le porte a variazioni infinite sul sentimento amoroso e sulla sua dimensione sessuale, che avrebbero costituito una parte essenziale del successo economico dello shôjo manga.

Quest'emancipazione del fumetto per ragazze fu cruciale per l'espansione dell'industria del manga, poiché permise al fumetto

giapponese, a differenza di quanto avvenuto nell'ambito di quello occidentale, di non trascurare la metà del suo pubblico potenziale. Lo shôjo manga divenne così qualcosa di unico nella storia mondiale della cultura popolare: un macrofilone e una famiglia si stili creati da giovani donne per giovani donne e che riflettono la sensibilità sia delle autrici sia delle lettrici tanto in termini estetici quanto in termini di contenuti. Questo prodotto, al momento della sua prima esportazione in Occidente, non ha avuto quasi alcun concorrente ed è stato un elemento di grande forza nella popolarità del manga in Europa e in altre zone del mondo.

La finzione narrativa come guida: «Siamo tutti Rocky Joe!»

Nel dedicarsi a un pubblico di lettori la cui crisi adolescenziale culminava nella deflagrazione contestataria del 1968, il manga divenne una sorta di attore della vita politica. Fra un episodio e l'altro delle serie *Ninja Hattori-kun* (in Italia noto per la versione animata, *Nino, il mio amico ninja*) e *Doraemon*, entrambe del duo Fujiko Fujio, uno dei due artisti di questa coppia d'autori, noto con lo pseudonimo Fujiko Fujio A (cioè Abiko Motô), disegnò un'agiografia su Mao Zedong e, in collaborazione con Shôtarô Ishinomori, realizzò una rivista a fumetti commissionata dai sindacati per denunciare il Trattato di sicurezza nippoamericano.[5] Ma questo manga e questa rivista, apertamente politici, ebbero un'influenza davvero minima in confronto ad altri lavori il cui messaggio, spesso virulento, viaggiava all'interno di storie finzionali appassionanti.

Mô Taku Tô (1969-'71), il manga dedicato a Mao Zedong da Fujiko Fujio A (Abiko Motô). Tavola apparsa su *Shûkan Manga Sunday* il 14 luglio 1969.
© Jitsugyô no Nihon Sha / Fujiko Fujio

Mentre i loro omologhi europei brandivano le opere di Lenin e i *Pensieri* di Mao come armi intellettuali e di controcultura, gli studenti giapponesi in rivolta si riferivano più volentieri agli

eroi del manga, a cominciare dai ninja* difensori del popolo disegnati da Sanpei Shirato. Riprendendo la battaglia di suo padre, militante della Lega degli artisti proletari, Shirato aveva posto le lotte di classe al centro delle sue saghe storiche, mettendo alla berlina il mito ufficiale secondo il quale i giapponesi sarebbero stati una «razza unita» (*tan'itsu minzoku*) che avrebbe sempre formato una sola famiglia in armonia. *Ninja bugeichô* (1959-'62) dipinge i tremendi soprusi e le lotte che insanguinarono il Medioevo giapponese senza celare alcuna crudeltà o fatto storico: contadini decimati e ridotti al cannibalismo dalle carestie, divorati da orde di ratti, massacrati, uccisi a fil di spada, seppelliti vivi, messi al rogo, squartati, crocifissi... *Ninja Kamui* (*Kamui den*, 1964-'71) descrive i meccanismi implacabili della discriminazione sociale e la sorte miserevole degli intoccabili *hinin** nella società dell'epoca Edo, le rivolte degli oppressi e le disgustose macchinazioni della classe egemone. Tutto ciò valse a Shirato il consenso entusiasta degli universitari in rivolta.

Hikarukaze ('Venti di rabbia', 1970), di Tatsuhiko Yamagami.
© Tatsuhiko Yamagami / Kôdansha.
In un Giappone ridiventato militarista sotto la pressione degli Stati Uniti, le forze armate si spingono fino ai peggiori eccessi. La resistenza dei giovani è votata al fallimento e l'eroe muore solo e disperato. Quanto *Hikarukaze* apparve, il movimento studentesco era in pieno smantellamento.

Gli studenti si entusiasmavano anche per *Zenigeba* ('La lotta per il denaro', 1970-'71), nel quale Jôji Akiyama denuncia con forza il ruolo dominante dei soldi nella società contemporanea attraverso il personaggio di un arrivista senza scrupoli, e per *Hikarukaze* ('Venti di rabbia', 1970), nel quale Tatsuhiko Yamagami ritrae un Giappone ripiombato in un fascismo bellicoso in balìa degli americani, dove la polizia uccide a sangue freddo gli obiettori al servizio militare e i loro genitori. Un'altra icona della gioventù ribelle era Jô Yabuki, il protagonista di *Ashita no Jô* ('Jô del domani', in Italia *Rocky Joe, il campione*), serie di culto di Tetsuya Chiba che debuttò su *Shônen Magazine* nel 1968. I figli della classe media, che formavano i grossi battaglioni dei contestatori, si entusiasmarono per la storia di questo giovane pugile venuto

Una scena emblematica di *Ashita no Jô* ('Jô del domani', 1968-'73, in Italia *Rocky Joe, il campione*), il fumetto di Tetsuya Chiba adottato come simbolo dai giovani rivoltosi giapponesi nel Sessantotto.

fuori da Sanya, il ghetto di Tokyo dove si ammassa il sottoproletariato dei lavoratori a cottimo; Joe si affranca dall'alienazione sociale, conquista il titolo mondiale con grande coraggio e muore nel difenderlo contro un avversario straniero. Nel 1970, alcuni giovani terroristi giapponesi che dirottarono un Boeing della Japan Airlines verso la Corea del Nord proclamarono via radio: «Noi siamo tutti Ashita no Jô!». Questo non impedì alla Kôdansha di proseguire la pubblicazione della serie fino alla sua naturale conclusione, nel 1973.

Collera genitoriale e conservatrice: «non compratene! non leggetene!»

Nell'abbracciare la ribellione e i gusti degli adolescenti a spese della buona creanza, il manga si attirò le ire dei genitori e degli insegnanti, riuniti in un enorme gruppo di pressione organizzato in ogni singola scuola giapponese sotto la sigla PTA,* *Parents-teachers associations*. Il primo bersaglio di questi nemici giurati del «manga volgare» (*geihin no manga*) fu *Osomatsu-kun* (1962-'70) di Fujio Akatsuka, un vecchio membro del Gekiga Kôbô; un'opera nella quale un inarrestabile sestetto di ragazzini semina il caos, provocando l'ira degli adulti. Fin dagli americani *Katzenjammer Kids*, passando per i francesi *Quick et Flupke* e per i tanti monelli italiani del *Corriere dei Piccoli*, questo genere di bambini terribili abbonda nel fumetto dalle sue origini; ma le birbanterie di quel sestetto indiavolato raggiungevano vette di burlesco che indisposero gli educatori, le cui proteste non impedirono tuttavia a questi personaggi, passando da un settimanale all'altro, di sopravvivere per otto anni. Gli oppositori del manga ebbero mag-

giore successo nel denunciare *Ashura*, del citato Jôji Akiyama, pubblicato su *Shônen Jump*, dove imperversavano già i personaggi di *Harenchi gakuen*. La storia, per quanto stupefacente e perturbante – l'eroe è un giovane orfano del secolo XIII nato durante una carestia, la cui madre si è nutrita di cadaveri abbastanza da poterlo mettere al mondo, e che si dedica anch'egli al cannibalismo per necessità – veniva dalla tradizione giapponese e faceva esplicitamente riferimento alla dottrina buddista. Un autoproclamatosi Comitato per il benessere degli studenti (Jidô fukushi shingikai) riuscì comunque a mettere la serie al bando in molte librerie, rivolgendosi alle autorità locali affinché venisse designata come «nociva» (*yûgai*), il che avrebbe autorizzato a vietarne l'esposizione. Gli oppositori del manga manifestarono perfino davanti alle sedi dei grandi editori, urlando «kawanai! yomanai!»: 'non compratene! non leggetene!'. *Shônen Jump* interruppe la serie dopo meno di due anni (essa apparve solo nel 1970-'71).

Ashura (1970-'71), di Jôji Akiyama. © Jôji Akiyama / Shûeisha

Questi movimenti non spiacevano al governo conservatore, ma ebbero scarsa influenza. Al contrario di quanto avvenuto negli Stati Uniti, in Italia o in Francia, le autorità giapponesi lasciarono che il fumetto contestasse l'ideologia dominante, affrontasse i tabù, facesse uso vistoso di scurrilità e parlasse di sesso senza remore. Tuttavia, l'Arcipelago non piombò né nella rivoluzione né nella delinquenza di massa e l'industria del manga registrò una crescita spettacolare, mentre i fumetti americani conobbero un declino inesorabile e il fumetto europeo si rivelò incapace di fidelizzare massicciamente il suo pubblico di baby-boomer, pubblico che comunque, in quegli anni, faceva la felicità di testate come *Pilote* e *Charlie* in Francia, e delle molte riviste italiane, d'autore e per ragazzi, durate l'espansione degli anni Settanta. Gli editori giapponesi riuscirono, insomma, là dove i loro omologhi occidentali avrebbero di lì a poco fallito, diversificando in continuazione la gamma dei generi, all'interno della quale le serie contestatarie o «volgari» non costituivano che una piccola parte. A partire dalla fine degli anni Sessanta il manga si sviluppò come una formidabile macchina del divertimento, inventando l'uno dopo l'altro eroi di tutti i tipi. Molti di quelli nati in questo periodo – Lady Oscar con la sua scintillante uniforme, l'inafferrabile Lupin III, Golgo 13

Golgo 13 (dal 1968) di Takao Saitô in una delle sue spietate azioni omicide. Doppia tavola dal numero speciale di *Big Comic* del 13 aprile 2004.
© Takao Saitô / Shôgakukan

il killer infallibile, il gatto Doraemon tutto blu e rotondo, il piccolo ninja Hattori-kun, Kinnikuman il lottatore strampalato, Kitarô il morto vivente affiancato, in qualità di papà, da un occhio deambulante su due gambette ridicole, e molti altri – sono restati fino a oggi delle icone i cui libri e prodotti derivati si vendono sempre molto bene.

Ciò è anche vero per personaggi come Tintin, o Astérix, o Tex, ma questi non fanno parte di un apparato produttivo formidabile e onnipervasivo come quello che l'industria del manga cominciò a costruire e mettere in azione negli anni Sessanta, che non ha corrispettivi nel mercato internazionale del fumetto. La combinazione di questo modo di produzione e di una varietà dell'offerta – che permette a ciascuno, quali che siano il suo sesso, la sua età e i suoi gusti, di trovare nei manga la sua forma di divertimento – ha permesso lo sviluppo di un mercato enorme, che da solo è dieci volte maggiore di quello del resto del pianeta.

Il celeberrimo *Lupin III* (dal 1967), di Monkey Punch, pseud. di Kazuhiko Katô.
© Monkey Punch / Star Comics / Kappa Edizioni

La rivoluzione del modo di produzione / 1
I settimanali

L'accelerazione del ritmo di pubblicazione è stata l'innovazione fondamentale degli anni Sessanta. Mentre i mensili tradizionali declinavano – La Kôdansha interruppe *Shônen Club* e *Shôjo Club* nel 1962 – i settimanali di shônen manga si moltiplicarono. I precursori *Shônen Magazine* e *Shônen Sunday* furono ben presto seguiti da quattro altri titoli indirizzati agli studenti dai tredici ai diciott'anni.[6] Per le ragazze, che ricevevano paghette meno sostan-

Da sinistra, le riviste: *Ribon* (copertina del numero del dicembre 1968); *Nakayoshi* (copertina del numero del gennaio 1967); *Margaret* (copertina del numero del 5 dicembre 1963); *Shôjo Friend* (copertina del numero del 1° gennaio 1963).

ziose di quelle dei loro fratelli, l'offerta fu più lenta a formarsi. Ai mensili per i bambini di scuola elementare lanciati negli anni Cinquanta (*Ribon* e *Nakayoshi*), la Kôdansha e la Shûeisha aggiunsero nel 1962 e nel 1963 dei settimanali destinati alle adolescenti delle scuole medie (*Margaret* e *Shôjo Friend*), ma la Shôgakukan attese il 1970 per fare altrettanto con *Shôjo Comic*. A partire da quel momento, i settimanali e i quindicinali divennero la locomotiva che avrebbe trainato il mercato del manga di primato in primato per un quarto di secolo.

L'avvento dei settimanali sconvolse la relazione fra i manga e i loro lettori, trasformando il senso dell'atto dell'acquisto. Mentre i mensili erano diffusi principalmente sotto forma di abbonamenti sottoscritti dai genitori, i settimanali erano ormai acquistati dagli adolescenti in prima persona, in libreria o nelle edicole delle stazioni o delle fermate della metropolitana. Questo atto volontario, ripetuto ogni settimana a giorni fissi, creò un coinvolgimento personale e una fedeltà al titolo molto più pregnanti. Per i piccoli giapponesi, il giorno di apparizione del loro settimanale preferito – lunedì per *Jump*, mercoledì per *Sunday* e *Magazine*, giovedì per *Champion*, venerdì per *King* – divenne una tappa che contribuì a strutturare la concezione del passare del tempo personale dei ragazzi. L'esposizione degli adolescenti al manga era ormai continua, tanto più che, oltre all'aumentato potere d'acquisto, la frequentazione di lettura di ciascun acquirente era anche superiore, dal momento che i ragazzi si scambiavano con gli amici i settimanali usciti negli altri giorni della settimana.

In alto: la rivista *Shônen Champion* (copertina di uno dei numeri usciti nell'ottobre 1969).

Sopra: la rivista *Shônen King* (copertina del n. 1, uscito l'8 luglio 1963).

L'accelerazione del ritmo di pubblicazione generò un vero e proprio fenomeno di accostumazione, se non di «dipendenza». Mentre nelle serie mensili il lungo intervallo fra due episodi obbligava gli autori a rendere ciascuno di essi una storia completa, le puntate settimanali dovevano tenere il lettore in ansia e terminare con uno *yamaba* (colpo di scena). I continui nuovi sviluppi delle serie di successo e i pronostici sul loro prosieguo divennero un argomento quotidiano di conversazione durante la ricreazione scolastica in tutto l'Arcipelago, il che rese il manga un elemento fondamentale nel processo di socializzazione degli adolescenti. Inoltre, la quadruplicazione del numero di pagine dedicate a ciascuna serie (da 20 al mese a 20 alla settimana) permise agli autori di arricchire e rendere sempre più complesse le loro storie. Intensificando l'interesse e le emozioni che suscitavano, ciò rafforzò ancora di più la dipendenza creata dalla frequenza di pubblicazione.

L'accelerazione di tale ritmo accrebbe il carico di lavoro degli autori. Alla fine degli anni Sessanta, un autore di successo come Tetsuya Chiba consegnava alla Kôdansha un episodio settimanale di *Rocky Joe* per *Shônen Magazine* e un episodio quindicinale di *Kaze no yôni* ('Come il vento') per *Shôjo Friend*; ma collaborava anche ai supplementi a fumetti domenicali di due grandi quotidiani, realizzava serie brevi per i due principali concorrenti di *Shônen Magazine* (*Shônen Jump* e *Shônen King*) e disegnava inoltre per *Com*, una rivista di manga d'autore lanciata da Tezuka. «Il dio» era anch'egli molto attivo e anzi era fra tutti, forse, il più oberato di lavoro in assoluto. Nel solo 1970 lavorò per diciassette riviste e per nove editori differenti, senza contare quattro quotidiani, fra i quali quello del partito comunista; e realizzò per essi ol-

tre cento episodi di serie o storie complete. Per i due autori, ciò rappresentava fino a sessanta tavole alla settimana: più di quelle che la maggior parte dei disegnatori europei pubblicano in un anno.

Per sostenere un ritmo del genere, queste e altre stelle del manga cominciarono a circondarsi di assistenti specializzati, chi nella realizzazione dei fondali, chi nell'apposizione dei retini adesivi, chi nel disegno dei personaggi secondari o delle macchine, fino a creare degli studi che erano delle vere e propre piccole o medie imprese. Il primo sembra sia stato quello di Takao Saitô (Saitô Production) nel 1960; il creatore di *Golgo 13* innovò, rispetto alle vecchie pratiche di aiuto reciproco, imponendo ai suoi aiutanti uno stile grafico standard molto riconoscibile e facile da riprodurre. Saitô venne ben presto imitato da Tezuka (Mushi Production, 1962), Yoshihiro Tatsumi (Dai Ichi Pro), Sanpei Shirato (Akame Production), Shigeru Mizuki (Mizuki Production), il duo Fujiko Fujio (Zero Production), Gô Nagai (Nagai Pro) e molti altri. Questi studi contribuirono fortemente alla crescita dell'industria del manga, obbligando i grandi autori che li dirigevano a produrre di più per coprire le spese fisse che comportavano. Svolsero anche un ruolo essenziale nel formare la nuova generazione di disegnatori che emersero nel corso del decennio seguente: Akira Toriyama (*Dragon Ball*), Yoshiyuki Tomino (il papà di *Gundam*), Buichi Terasawa (*Cobra*) e molti altri furono assistenti di Tezuka prima di conoscere la celebrità, proprio come Ryôichi Ikegami (*Sanctuary*) e Tatsuhiko Yamagami (*Toilet Hakase*, *Gaki deka*) lo furono nello studio di Mizuki. Gli studi di manga avrebbero inoltre fornito un'abbondante manodopera al settore dell'animazione e in tempi più recenti a quello dei videogiochi, i quali sarebbero divenuti – e sono oggi – due colonne portanti dell'industria culturale giapponese.

La rivoluzione del modo di produzione / 2
Le serie d'animazione, i prodotti derivati e i tankôbon

Un'altra grande innovazione di questo periodo fu il matrimonio del manga con la televisione, che entrò gradualmente in tutte le case dei giapponesi. Il 1° gennaio 1963 il primo episodio di *Astroboy*, prodotto e realizzato da Tezuka nel suo studio Mushi Production, venne trasmesso alla Fuji Tv. Il 193° e ultimo episodio sarebbe stato mandato in onda il 31 dicembre 1966 sulla rete pub-

blica Nhk. In quei tre anni, la serie stabilì un record mai eguagliato del 30% medio di ascolti.

Il fattore principale di questa sinergia fu la diminuzione sostanziale del costo di produzione delle serie animate. Tezuka vi pervenne sistematizzando le tecniche di animazione limitata (movimenti della cinepresa su di un'immagine ferma, recupero di sequenze immagazzinate e pronte per il riuso, moltiplicazione dei primi piani di «teste parlanti» dove solo la bocca veniva animata...), la maggior parte delle quali erano state riprese dagli studi americani Hanna-Barbera, creatori degli *Antenati* e di tanti altri personaggi. A 550 mila yen per trenta minuti, *Astroboy* costava un terzo dei medesimi trenta minuti in un film d'animazione tradizionale; era ancora il doppio di una trasmissione in diretta, ma Tezuka fece sponsorizzare la sua serie dalla Meiji, un gigante giapponese dei dolciumi. Innovò anche creando, con delle imprese associate, una struttura destinata a coordinare la creazione e la distribuzione dei prodotti derivati e a lottare contro le contraffazioni. Il robottino invase i negozi di alimentari, quelli di giocattoli, le cartolerie, ma anche i negozi di abbigliamento e di articoli per la casa, e servì perfino a promuovere dei prodotti bancari. Il merchandising esisteva fin dai primi del Novecento, ma era rimasto fino allora «anarchico» e costituiva per gli editori e gli autori una fonte molto contenuta di guadagno. Tezuka lo sistematizzò e lo mise sotto controllo, per realizzare enormi profitti.

Il successo di *Astroboy* diede vita molto presto a una valanga di altri prodotti animati. La ditta di cioccolati Glico fu estremamente solerte a sponsorizzare la prima serie incentrata su robot giganti da combattimento (*Tetsujin 28-go*, in Italia *Super Robot 28*), seguita a breve distanza dal colosso del giocattolo Bandai, che legò il suo nome ai robot di Gô Nagai (Mazinga Z, Grande Mazinga, Goldrake e tanti altri). Per gli sponsor il rischio era minimo, poiché essi investivano in serie che avevano già spopolato su rivista, ma ciò limitava anche la loro influenza, poiché non potevano far modificare le sceneggiature, pena l'ira degli appassionati. Gli investitori intervenivano a volte a margine: la Bandai pregò Nagai di dotare i suoi robot di gambe massicce e piedi larghi in modo che i giocattoli su di essi basati fossero molto stabili; ma l'avvento delle sponsorizzazioni delle serie televisive non toccò, in una prima fase, la libertà creativa degli autori di manga, accrescendo considerevolmente i profitti.

Il trionfo di *Astroboy* in televisione spinse la Kôbunsha, che ne deteneva i diritti, a ripubblicare i vecchi episodi sotto forma di tankôbon. La Kôdansha la imitò presto con *La Principessa Zaffiro*. Prima della guerra, accadeva solo in via eccezionale che serie di successo venissero riedite in volumetti; ma ciò divenne, dagli anni Sessanta, la regola. L'era dei tankôbon aveva avuto inizio. La loro tiratura totale annuale avrebbe superato nel 1975 la barriera dei 100 milioni di copie e sarebbe culminata nel 1999 con 708 milioni. Il manga aveva scoperto una nuova gallina dalle uova d'oro... La combinazione fra riviste, serie animate, tankôbon e prodotti derivati assicurava ormai al fumetto giapponese una base economica che la elevava al rango di grande industria. La televisione faceva entrare gli eroi dei manga in tutte le case del paese, moltiplicando a dismisura il loro impatto. Le vendite esplosero: *Shônen Magazine* fu la prima rivista a diffondere un milione di copie per il suo numero dell'ultima settimana del dicembre 1966, poi un milione e mezzo con il numero natalizio del 1969. Il record assoluto sarebbe stato stabilito da *Shônen Jump*, con 6 milioni 530 mila copie per il suo numero della settimana conclusiva del dicembre 1994.

Le serie televisive furono anche il primo vettore di penetrazione degli universi immaginari del manga in Occidente. *Astroboy* fu trasmesso negli Stati Uniti già dal 1963 e Tezuka vendette i diritti della serie in oltre venti paesi. Il piccolo robot fu presto seguito da Tetsujin 28-go, noto in America come Gigantor. Quest'ultimo aprì la via ad altri robot da combattimento e avventurieri dello spazio che vennero trasmessi su molte emittenti statunitensi, i cui titoli, americanizzati, mascheravano opere giapponesi sotto mentite spoglie. Molto diversa – ma questo, per i lettori italiani, è storia ben nota – fu l'esperienza europea, con l'arrivo di un numero assai maggiore di serie televisive giapponesi, in alcuni paesi non solo animate ma anche con attori; l'influsso fu, in paesi come Italia, Francia e Spagna, molto forte e i giovani telespettatori dei tardi anni Settanta e primi anni Ottanta, affascinati da creature senza equivalenti nel mondo dei fumetti occidentali e già peraltro avvezzi da bambini ad alcuni manga o pseudo manga pubblicati su rivista fra il 1979 e i primi anni Ottanta, una volta divenuti adolescenti o giovani adulti avrebbero costituito, a partire dai primi anni Novanta, la prima generazione di lettori occidentali di fumetti giapponesi.

L'inasprimento della concorrenza, la nascita del seinen manga e la crisi del 1973

La crescita dei profitti nel mercato del manga acuì la concorrenza, già molto viva. Gli editori si lanciarono in una corsa alle tirature: le principali riviste per ragazze che ancora non lo erano divennero settimanali e la Kôdansha si dotò pertanto di un secondo settimanale per ragazzi, *Bokura*, nel 1969. Aleggiava lo spettro della superproduzione... Il sommarsi del ritmo di pubblicazione alla moltiplicazione dei titoli deteriorò anche le relazioni fra editori e autori. Appoggiandosi ormai ai loro studi, questi ultimi si trovavano in una posizione di forza per massimizzare i loro guadagni e per dare le loro serie al miglior offerente. Verso il 1970 gli antichi proletari del gekiga, divenuti ora stelle di prima grandezza delle riviste, guadagnavano fino a 20 mila yen a tavola; si trattava del quintuplo rispetto al 1960, nonché la metà dello stipendio mensile di un giovane impiegato. Ne risultarono dei conflitti, come quello che fece affondare le vendite di *Jump* nel 1971, quando Hiroshi Mitomiya per tre settimane si rifiutò di consegnare le tavole del suo fumetto *Otoko ippiki gaki daishô* ('Il piccolo capobanda'), una selle serie più popolari del momento.

Dall'alto, le riviste: *Bokura* (copertina del n. 1, uscito nel 1955) e *Big Comic* (copertina del n. 4, dell'aprile 1968).

Nello stesso periodo gli editori facevano di tutto per sfruttare il mercato dei giovani adulti maschi (*seinen*), che si andava creando a mano a mano che i baby-boomer entravano all'università e poi nella vita lavorativa. Dal 1968 la Shôgakukan dedicava loro una rivista specifica, *Big Comic*, ma gli altri editori si accontentavano di includere delle serie di seinen manga all'interno delle loro riviste ammiraglie dedicate agli adolescenti. Così, delle tre serie sessualmente abbastanza esplicite che Tezuka pubblicò fra il 1968 e il 1970, due (*I.L.* e *Chikyû o nomu*, 'Divorare la terra') apparvero su *Big Comic*, ma la Akita Shoten pubblicò la terza (*Yakkepachi Maria*) su *Shônen Champion*, destinata ai quattordicenni ma letta con piacere anche da ragazzi più giovani. Questa confusione di generi e di fasce anagrafiche di pubblico disorientava i lettori

e alimentava le critiche dei genitori, le quali costrinsero «il dio» a chiudere rapidamente quel singolare fumetto incentrato sulla storia di Maria, una... bambola gonfiabile. La confusione era ancora maggiore nel mercato dello shôjo, nel quale, nell'assenza di un qualsiasi titolo specificamente dedicato alle ragazze che entravano nell'età adulta, la problematica liceale incinta di *Tanjô* venne presentata nel 1970 sulla rivista *Margaret*, gomito a gomito con serie romantiche disimpegnate.

***

Al volgere del decennio, la congiuntura cambiò brutalmente. Il 25 novembre 1970 il suicidio dello scrittore Yukio Mishima, che si squarciò il ventre con la spada alla maniera dei samurai, fu il segnale spettacolare di disagio che aveva assalito il Giappone. Il movimento studentesco era stato duramente represso; oltre duemila militanti erano in prigione, il loro avvenire rovinato. La contestazione degenerò in terrorismo: dirottamenti aerei, attentati esplosivi presso *koban** e grandi aziende, scontri mortali con la polizia, suicidi di gruppo da parte di piccoli collettivi di sinistra... L'Armata rossa giapponese (Nihon Sekigun) colpì fino in Israele, uccidendo ventisei persone all'aeroporto di Tel Aviv il 30 maggio 1972. La situazione economica stava degenerando a causa dell'inflazione galoppante, della speculazione e degli scandali; nel 1973, la prima grave crisi petrolifera segnò una brutale battuta d'arresto alla crescita nipponica, fino allora vista come a tempo indeterminato.

Il mondo del fumetto aveva approfittato della prosperità e dello slancio contestatario; al contrario, patì molto la nuova congiuntura. Nel 1971 le vendite delle riviste di shônen manga scesero del 22%. Tutte le riviste che avevano superato la barriera del milione di copie settimanali ridiscesero sotto quel limite e la Kôdansha chiuse *Bokura*. Nel 1973 la Mushi Production dichiarò fallimento. Le due ragioni che avevano provocato quest'ultimo, specifico e sorprendente naufragio – gli errori di gestione di Tezuka, sopraffatto dalla scala assunta dai suoi affari, e le tensioni costanti con i suoi collaboratori – si riprodussero più o meno in tutta l'industria del manga. Quest'ultima si sarebbe comunque saputa adattare per ripartire e arrivare ancora più in alto e, poco dopo, anche «il dio» sarebbe stato capace di fare altrettanto.

Hi no tori ('L'uccello di fuoco', 1954-'89, in Italia *La fenice*) di Osamu Tezuka, opera condotta a fasi alterne per gran parte della carriera dell'autore. © Tezuka Productions / Hazard

L'ESPANSIONE DI UN'INDUSTRIA DI MASSA 1974-1989

5

Prima della crisi petrolifera mondiale del 1973, il Giappone si sviluppa rapidamente e intensamente, mentre in Occidente la crescita stagna. Negli anni Sessanta l'Arcipelago è divenuto la seconda potenza industriale del mondo libero. Negli anni Settanta diventa la prima potenza commerciale del pianeta. Negli anni Ottanta accede al primato finanziario e diventa il maggior creditore del mondo. In termini di PIL, ha un peso pari a quelli della Germania, della Francia e di metà della Gran Bretagna messi insieme.

Il volume d'affari dell'industria del manga si moltiplica per otto, passando da 50 a 400 miliardi di yen. La tiratura dei tankôbon si quintuplica, fino a superare i 500 milioni di copie annuali. Quella delle riviste raggiunge il miliardo e 200 milioni di copie (+270%) all'anno. Nello stesso periodo, i settimanali che avevano incantato la gioventù dei baby-boomer europei declinano e scompaiono,[1] per non aver saputo fidelizzare gli ex bambini oramai divenuti adulti o sedurre i loro figli. Da parte sua, il manga vi riesce eccome, inventando senza tregua nuovi generi e perfezionando sempre di più le sue modalità produttive.

La contestazione si spegne. Il movimento del 1968 non cambia la società giapponese come ha fatto con quelle occidentali. La massa dei baby-boomer si integra docilmente in un esercito dei salarymen in abito grigio. Dopo un breve periodo in cui ha vacillato il partito liberal-democratico, che governa senza pause dal 1955, ristabilisce il suo monopolio al potere. Gli anni Ottanta ve-

dono il Giappone, nel pieno della sua prosperità, adagiarsi su di un conservatorismo consolatorio. Fra i giovani, la volontà di cambiare il mondo viene rimpiazzata da un consumismo edonistico. Le profonde ferite del subconscio collettivo del Giappone – il trauma della sconfitta, le difficoltà a trovare il proprio posto tra l'Asia e l'Occidente – sembrano farsi meno dolorose.

Il manga sposa tali evoluzioni. Dimentica la ribellione, abbraccia senza remore la logica commerciale e sviluppa un mercato sempre più redditizio. Il mondo degli affari e le autorità prendono coscienza del potenziale del fumetto come prodotto, ma anche come mezzo di comunicazione di massa. Il manga perde la sua aura diabolica e si trova progressivamente riconosciuto come un fiore all'occhiello del patrimonio culturale nazionale, di cui l'Arcipelago, secondo l'idea che comincia a prendere forma e a diffondersi, deve andar fiero.

Dagli scolaretti ai quarantenni: organizzazione e segmentazione di un mercato di massa

L'obiettivo primario dell'industria del manga è sempre costituito dai bambini e dagli adolescenti. Oltre il 70% della tiratura delle riviste è destinato a loro, e il 55% di esse ai maschi. Per rimediare alla labilità della linea demarcatoria fra shônen e seinen, che provocava l'ira dei genitori e disorientava i lettori, gli editori creano il genere *young*, per gli adolescenti dai diciassette anni in su. La Shûeisha lancia *Young Jump* nel 1975, presto imitata da Shôgakukan e Kôdansha con, rispettivamente, *Young Sunday* e *Young Magazine*. Il seinen ha così modo di evolvere rapidamente verso una maggiore maturità e così i suoi lettori. Poi, nella misura in cui costoro entrano nella fascia dei quarant'anni, vengono inventati pensando a loro dei nuovi generi, come il manga per gli impiegati aziendali e il manga cosiddetto informativo.

Parallelamente, ciascuno dei tre grandi editori posiziona il suo titolo shônen in una precisa fascia del mercato: *Shônen Sunday* gioca la carta della *love kome* ('commedia romantica'), *Shônen Magazine* quella dello *tsuppari manga* ('manga delle piccole canaglie') e *Shônen Jump* sistematizza il gemellaggio dei suoi manga con le rispettive versioni a disegni animati. Sul fronte dei più

Da sinistra, le riviste: *Young Jump* (copertina del numero 1, uscito il 7 giugno 1979); *Young Magazine* (copertina del numero 1, uscito il 7 luglio 1980); *Young Sunday* (copertina del numero 1, uscito il 10 aprile 1987).

giovani la fascia dai sei ai nove anni, dal potere d'acquisto ridotto, era stata in qualche modo trascurata; i bambini potevano scegliere solo fra qualche rivista educativa assai austera e i settimanali dei loro fratelli e sorelle maggiori, pubblicazioni di fronte alle quali i genitori storcevano il naso. Gli editori allora colmano questa lacuna creando per loro delle riviste specializzate.[2]

Alla fine degli anni Ottanta tutt'e tre i grandi editori di manga offrono ai loro lettori maschi una gamma completa di riviste indirizzate a tutte le fasce d'età, a partire dagli scolaretti di scuola elementare fino agli adulti quarantenni. La linea di riviste della Shôgakukan comprende un titolo per bambini (*Korokoro*), tre settimanali progettati come gradini per altrettante fasce di lettori di età compresa fra gli undici e i venticinque anni (*Shônen Sunday*, *Young Sunday*, *Big Comic Spirits*) e tre quindicinali per i più grandi: *Big Comic*, lanciato nel 1968, intrattiene lettori che hanno passato la quarantina e che gli rimangono fedeli grazie a serie di culto della loro giovinezza, come *Golgo 13*; partito nel 1972, *Big Comic Original* intercetta i trentenni e coloro che hanno da poco passato la soglia dei quaranta; inaugurato nel 1987, *Big Comic Superior* si indirizza ai giovani adulti dai venticinque ai trent'anni. Le vendite totali di queste riviste superano i sette milioni di copie a numero. Nel periodo successivo, quando i primi baby-boomer toccheranno la cinquantina, la Shôgakukan completerà la sua linea di titoli dedicando loro il mensile *Big Gold*.

Il mercato femminile si rivela molto più fragile. La tiratura delle riviste di shôjo diminuisce. Benché sembrasse, alla fine del perio-

Da sinistra, le riviste: *Korokoro* o *Corocoro* (copertina del numero uscito il 15 maggio 1977) e *Comic Bonbon* (copertina del novembre 1981).

do precedente, che fosse in procinto di raggiungere le cifre dello shônen, all'inizio degli anni Novanta non arriverà ad avere che un quarto delle dimensioni del mercato dei manga per maschi. I tre grandi editori riducono i loro settimanali a quindicinali e non offrono più di due titoli di shôjo regolari ciascuno: uno per le bambine dai nove ai tredici anni e l'altro per le ragazzine dai tredici ai diciassette.[3] Alle universitarie e alle giovani OL (*office ladies*, impiegate negli uffici) in attesa di sposarsi, gli editori propongono dei titoli che uniscono manga e *light novels*,* come la rivista *Cobalt*, lanciata dalla Shûeisha nel 1976, e con maggiore convinzione riviste di moda e incentrate sui beni di consumo, come *Non-no* (Shûeisha, 1971) o *CanCam* (Shôgakukan, 1981).

Per le ex adolescenti degli anni Sessanta, divenute nella maggior parte dei casi casalinghe, viene inventato un genere adatto ad alimentare i sogni di donne votate alla famiglia e alla cura del marito: i citati ladies comics. Questa mistura più o meno piccante di romanticismo, moda e un erotismo alle volte rude appare nel 1978 con *June*, prima rivista di questo tipo, lanciata da un editore specializzato nei manga erotici. Ben presto viene imitata dai pezzi grossi, che le sbarrano il passo,[4] e nel 1985 si contendono la nicchia ben trentasei riviste. Ma c'è stato bisogno che la via venisse aperta da un franco tiratore: come se le grandi case editrici, dirette da uomini, fossero meno ricettive circa le aspettative delle lettrici che non riguardo quelle dei lettori. Sembra che dagli editori di manga le donne siano considerate solo consumatrici di cui conviene stimolare la frenesia all'acquisto e gli uomini soltanto lavoratori ai quali bisogna raccontare delle storie per informarli o per farli rilassare...

Non è dunque vero che i consumatori di manga rientrino tutti nelle cellette di mercato ipotizzate per loro dagli addetti delle case editrici. I lettori più giovani hanno costantemente la propensione a interessarsi alle serie più graffianti, teoricamente destinate solo ai loro fratelli maggiori, mentre al contrario molti giovani impie-

gati restano fedeli alle serie shônen di successo che essi seguono fin dagli anni della scuola superiore. Quando *Dragon Ball* vede pubblicata la sua conclusione, nel 1995, dopo undici onorati anni di carriera, è ancora letto da moltissimi studenti universitari e da giovani lavoratori... Anche le barriere di genere sono, come quelle d'età, alquanto permeabili. Fino al 20% del suo bacino, il pubblico di alcune riviste seinen è formato in realtà da donne, e se gli uomini fanno ben attenzione a non farsi vedere in pubblico a leggere riviste di shôjo, i tankôbon permettono loro di recuperare e godersi tali letture in modo più riservato. Un numero crescente di serie è indirizzato indifferentemente a maschi e femmine: rappresentative in tal senso sono le commedie romantiche adolescenziali di Mitsuru Adachi e Rumiko Takahashi.[5] Ma se questi incroci sfidano la logica classificatrice degli addetti commerciali delle case editrici, contribuiscono ad allargare ulteriormente un mercato nel quale l'offerta è ormai tale che chiunque può trovare un manga di suo gusto, foss'anche dove gli esperti del marketing proprio non si aspettavano.

Da sinistra, le riviste: *Be in Love* (copertina del numero uscito nel novembre 1980) e *Young You* (copertina del n. 1, giugno 1986).

L'era della «bolla speculativa sul manga»

Nel 1989 si contano in Giappone oltre duecento riviste di fumetti; nel 1995 arriveranno a 265 (nel 2008 in Francia ce n'erano diciotto!). Questa proliferazione mostra che, almeno in Giappone, per quanto riguarda il fumetto l'appetito vien mangiando e la crescita esplosiva del mercato ha favorito l'acuirsi della fame di manga, in un settore dove si moltiplicano i nuovi attori. Si pensi alla Sun, editore pioniere dei ladies comics, e a tutti gli altri, che cercano in continuazione nuove nicchie. L'oligopolio Kôdansha-Shûeisha-Shôgakukan, che si accaparra oltre il 70% del mercato, viene sfidato dalla Kadokawa Shoten, con una nuova gamma di shôjo manga ospitati nella rivista *Asuka* (1985). Questo nuovo

L'edizione francese dei «Segreti dell'economia giapponese a fumetti» (1986) di Shôtarô Ishinomori, opera inedita in Italia e pubblicata invece in francese e in inglese. © Nihon Keizai

operatore arriva a soffiare agli altri editori due dei prestigiosi Fiori dell'anno 24, Ryôko Yamagishi e Keiko Takemiya, le papesse dello shônen ai, che hanno appena finito di vergare, rispettivamente, il torbido *Il poema del vento e degli alberi* e una versione apertamente omosessuale degli amori del celebre principe Genji (*Hi izuru tokoro no tenshi*), opere entrambe già citate. Nel periodo successivo, la Kadokawa entrerà nel settore degli shônen con la rivista *Shônen Ace* (1994), soprirà le autrici del gruppo Clamp, bravissime nell'indovinare grandi successi afferenti, alternativamente, a una ricca varietà di generi (horror, romantico, fantascienza, fantasy, umoristico, per bambini e altri), e si diversificherà nei videogiochi e nel cinema, con un successo che le permetterà di acquisire i mitici studi cinematografici Daiei.

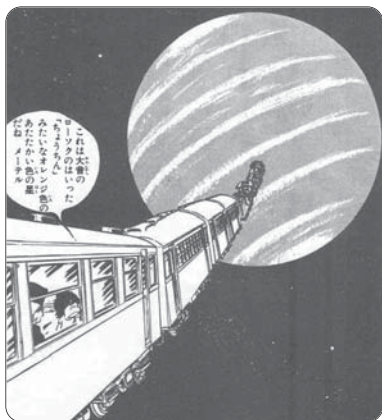
Il manga interessa anche ai grandi gruppi editoriali generalmente estranei al fumetto. Nel 1986 il grande quotidiano economico *Nihon Keizai* inventa il «manga informativo», con *Nihon manga keizai nyûmon* ('I segreti dell'economia giapponese a fumetti'), del grande mangaka Shôtarô Ishinomori. Si avventurano sul mercato le più prestigiose case editrici, per esempio la Shinchôsha, la quale, dopo un secolo di leali servigi alla causa letteraria, lancia una rivista di manga (oggi denominata *Comic Bunch*) e una collana di tankôbon, una gemma della quale è la muscolatura sovradimensionata di *Ken il guerriero* (*Hokuto no Ken*). Questa corsa all'oro porta alcuni critici a parlare di una vera e propria «bolla speculativa sul manga», analoga a quella che in quegli stessi anni Ottanta infiamma la Borsa e il mercato immobiliare giapponesi.

L'interesse suscitato dal manga è commisurato ai profitti che esso genera. Il volume d'affari delle pubblicazioni cartacee (riviste e tankôbon) nel 1979 supera i 200 miliardi di yen, nel 1985 i 300 e nel 1988 i 400. La ripubblicazione delle serie di successo in formato tankôbon diventa una pratica diffusa presso tutti gli editori e permette loro di accrescere i profitti senza accollarsi rischi. I bestseller vendono fra uno e tre milioni di copie a volume.[6] L'appassionato ha ormai la possibilità di scegliere fra una ventina di formati, dal piccolo *bunko* della taglia di una mano (10,5 x 14,8 cm), facile da impilare nei minuscoli monolocali degli studenti, fino al *kiku-*

ban (15 x 22 cm), per i loro fratelli maggiori che possiedono l'abitazione individuale sognata dall'intera classe media giapponese. Appaiono altresì dei lussuosi *gôkabon*, con copertina cartonata e carta di alta qualità, per antologie e raccolte in grande formato. Come una volta le stampe dell'epoca Edo il manga, nato come prodotto effimero, diviene oggetto di collezione.

Maison Ikkoku (1980-'87, in Italia noto anche come *Cara dolce Kyoko*), di Rumiko Takahashi. © Rumiko Takahashi / Shôgakukan / Star Comics

Ma i volumi di vendita dei prodotti a stampa non danno che una flebile idea del giro d'affari complessivo generato dai manga. La sinergia fra l'edizione su carta e la versione televisiva si perfeziona. *Uchû senkan Yamato* (1974-'77, in Italia nota come *Star Blazers* e *Corazzata spaziale Yamato*), dove l'equipaggio fantascientifico creato per i manga da Leiji Matsumoto resuscita sotto forma di astronave la leggendaria corazzata da combattimento della marina imperiale affondata nel 1945 dall'aviazione statunitense, è la prima serie a fumetti giapponese la cui versione animata per la televisione viene mandata in onda *prima* di quella fumettistica; la ricetta sarà presto ripresa, con immenso successo, dalla complessa saga di *Gundam*, trasmessa a partire dal 1979, e dai suoi tanti sèguiti; e poi da altre serie di culto, come *Sailor Moon* (dal 1991) e *Neon Genesis Evangelion* (dal 1995); in molti casi la serie animata viene trasmessa, se non prima dell'esordio della versione manga, di certo prima della sua conclusione. Nel 1983 la Shûeisha, la cui strategia commerciale si fonda sull'immediata realizzazione e messa in onda delle versioni animate delle serie a fumetti pubblicate su *Shônen Jump*, è la prima casa editrice a coprodurre con un'emittente televisiva una serie d'animazione, la commedia romantica per adolescenti *Tokimeki Tonight*, molto nota in Italia come *Ransie la strega*. Lo stesso anno, col titolo *Mahô no tenshi Creamy Mami* ('Creamy Mami, l'angelo della magia', in Italia *L'incantevole Creamy*), lo stesso abbinamento fra manga e serie d'animazione viene sfruttato per lanciare, con successo, la carriera di una giovane cantante debuttante, Takako Ôta: Creamy è infatti una giovane cantante pop.

Il cinema effettua un'entrata spettacolare nel circuito multimediale che collega i manga agli anime con due film tratti da *Uchû*

Ginga tetsudô 999 (1977-'81, in Italia *Galaxy Express 999*), il celebre manga di Leiji Matsumoto dedicato a un poetico treno interstellare.

senkan Yamato, che totalizzano sette milioni 700 mila spettatori. Altra innovazione: per il lancio di *Ginga tetsudô 999* (*Galaxy Express 999*), la serie successiva di Matsumoto, le ferrovie nazionali fanno circolare sui binari del paese un treno speciale; il decennio successivo, sarà la All Nippon Airways a decorare alcuni suoi aerei con i personaggi Pokémon.

L'economia giapponese, dopo aver nutrito una società prospera nella quale tutti i bisogni di base sono abbondantemente soddisfatti, entra ormai nel periodo del capitalismo consumistico, fondato sulla creazione continuata di nuovi bisogni indotti quali effetti di mode effimere. I prodotti derivati sono ormai sfruttati a un livello inaudito. Se ne contano ottomila circa basati su *Dr Slump*, il primo grande successo di Akira Toriyama prima di *Dragon Ball*, e su *Sailor Moon*. I mangaka che lavorano per il mercato degli adolescenti si organizzano con i fabbricanti per progettare una varietà di ninnoli e giocattoli che vengono immessi sul mercato contestualmente all'uscita delle serie a fumetti. Tutto fa brodo purché si venda. Le autrici di shôjo manga introducono a margine delle loro tavole disegnate dei *free talks*, piccole chiacchierate su argomenti vari nelle quali annunciano alle lettrici l'uscita di giochi, film, peluche e CD tratti dalla loro serie del momento, e fanno perfino pubblicità a marche e negozi. Le aziende di prodotti derivati pesano ancora di più in questi processi promozionali quando detengono le licenze delle serie delle quali sponsorizzano le versioni animate. Il gigante del giocattolo Bandai, proprietario delle licenze di numerose serie robotiche, fra le quali *Gundam*, fa in modo che le sue vendite correlate siano continuamente rilanciate dal rinnovamento pressoché stagionale dell'equipaggiamento degli eroi e dei loro avversari. Nuovi canali di diffusione, come gli OAV[7] e i videogiochi, che debuttano alla fine degli anni Settanta, trovano il grande successo a partire dai primi anni Ottanta e presentano il vantaggio di stimolare le vendite di piattaforme videoludiche e altri beni di consumo; tutto ciò diversifica e arricchisce

sempre di più il circuito multimediale. L'importanza del manga diminuisce, ma non i profitti generati dagli universi immaginari che proprio dai manga si dipartono e che i mangaka continuano incessantemente a inventare.

Il celebre fumetto *Dr Slump & Arale-chan* (1980-'84, in Italia *Dottor Slump*), di Akira Toriyama.
© Akira Toriyama / Shûeisha / Star Comics

Dall'opera al prodotto: i creatori sotto il giogo degli editori?

In questo contesto il mercato, a cominciare da quello dei manga destinati agli adolescenti, impone sempre di più agli autori la sua legge. La Shûeisha include nelle sue riviste di shônen delle cartoline con domande sul gradimento delle varie serie, che i lettori possono reinviare, ricevendo un piccolo omaggio o con la possibilità che il loro nome venga estratto a sorte dando loro diritto a un premio. In una delle facce della cartolina, appunto, il lettore deve indicare le sue tre serie preferite; sull'altra, rispondere a precise domande sulla qualità grafica e sui personaggi delle serie in corso sulla rivista. Alla luce di questi sondaggi, la redazione interrompe senza troppi indugi le serie che non trovano il loro pubblico, mentre preme affinché gli autori sotto contratto proseguano a tempo indeterminato quelle di cui il pubblico decreta il gradimento, anche quando gli artisti hanno esaurito la loro vena creativa. I mangaka soddisfano i desiderata del pubblico dando più spazio ai personaggi preferiti dai lettori, alcuni dei quali finiscono per rubare la scena a quelli che per l'autore dovevano essere i veri protagonisti, come nel caso di Oscar a spese di Maria Antonietta, in *Versailles no bara*. L'interazione fra autori e lettori si spinge ancora più lontano in *Kinnikuman* (1979-'87, in Italia *Ultimate Muscle*), celebre parodia delle serie sulla lotta libera, per la quale *Jump* domanda ai lettori di inventare per l'eroe avversari sempre più demenziali e improbabili.

Questa collaborazione imprime al manga un impatto e una vitalità che non hanno eguali né nel mondo del fumetto europeo né in quello dei comics americani. Mentre le riviste di fumetti italiane e francesi spariscono una a una negli anni Ottanta a Novanta (si pensi che la stessa rivista francese *Pilote* aveva brevemente speri-

mentato il sistema delle cartoline ma dovette rinunciarvi in nome della cosiddetta libertà degli autori, da quest'ultima reclamata a gran voce), *Shônen Jump*, lo ricordo, stabilirà il primato mondiale di tiratura per una rivista di fumetti, con sei milioni 530 mila copie, nel dicembre del 1994.

Ma il ruolo di protagonista accordato al pubblico, che trasforma il manga in «prodotto», può appunto creare, anche in Giappone, delle tensioni con gli autori, che spesso vedono il loro lavoro come un'«opera» personale o addirittura come arte. Per gestire la contraddizione fra le esigenze del mercato e gli umori o l'ego degli autori, diventa essenziale il ruolo dei responsabili o supervisori editoriali (*henshûsha*), spesso definiti anche, con terminologia inglese, *editors*. Originariamente, questi supervisori assegnati a ciascun mangaka avevano la funzione di vegliare affinché gli autori consegnassero le loro tavole senza ritardi. Negli anni Ottanta, diventano dei veri e propri mentori. Spesso non molto più anziani o a volte coetanei, in alcuni casi perfino più giovani rispetto all'autore al quale sono abbinati, essi dividono con quest'ultimo la quotidianità, lo liberano da tutti i minimi contrattempi materiali e a volte gli danno una mano nel lavoro affinché la consegna sia effettuata in tempo. Svolgono un ruolo di confidenti, a volte di amici. Questa intimità permette agli henshûsha di assicurare al meglio il dialogo fra il «loro» mangaka e la redazione della rivista. Essi intervengono nel processo di creazione, abbondano nei «consigli» che riguardano l'evoluzione della narrazione e prendono perfino parte attiva nella concezione delle nuove serie. Combinata alla presenza sempre più frequente di uno sceneggiatore, questa posizione assunta dai responsabili editoriali riduce sensibilmente la libertà creativa dell'artista e probabilmente il suo piacere di inventare.

Gli editori cercano di assicurarsi l'esclusività dei loro mangaka. La Shûeisha (*Shônen Jump*) impone loro dei contratti in esclusiva di lunga durata, che per esempio le permetteranno di incatenare Toriyama a *Dragon Ball* dal 1984 al 1995. Altri editori fanno firmare contratti solo per le edizioni in tankôbon e per i prodotti derivati. Per la prima pubblicazione su rivista si contentano in genere di accordi verbali; ma questi accordi informali sono anch'essi fortemente impegnativi, poiché un mangaka che non li rispetta sarà considerato poco affidabile e, a meno che non sia una star, in futuro avrà problemi a trovare un altro editore. La dipendenza degli autori non si ferma qui. In un paese in cui i mass media si

dedicano voluttuosamente al minimo fatto curioso relativo a tutte le celebrità, senza esitare a mettere in serio imbarazzo quelle meno protette, un mangaka coinvolto in un qualche scandalo alimentato dalla stampa di grande tiratura può vedere la sua carriera rovinata e compromettere inoltre la rivista sulla quale i suoi fumetti vengono pubblicati. Gli editori, dunque, tengono i loro autori sotto a una campana di vetro, li fanno accompagnare giorno e notte e trattano come «segreto industriale» il minimo dettaglio sulla loro vita.

Non tutti sono trattati allo stesso modo. Le stelle della prima generazione di mangaka del dopoguerra – i vari Tezuka, Ishinomori, Mizuki, Saitô, Nagai, il duo Fujiko Fujio – hanno i loro studi personali e uno statuto che permette loro di trattare da pari a pari con gli editori. I più redditizi fra i nuovi venuti, come Katsuhiro Ôtomo, Rumiko Takahashi o Mitsuru Adachi, godono della stessa libertà, a eccezione degli autori sotto contratto con Shûeisha, come Toriyama o Tôru Fujisawa (*Great Teacher Onizuka*). Le autrici di shôjo, universo più ristretto e familiare dello shônen, hanno un pubblico fedele che le segue anche se cambiano editore. Ma i mangaka giovani difficilmente sfuggono alla morsa e numerosi sono quelli che cedono. Un'eccellente conoscitrice dell'universo delle riviste riporta che questo è «pieno di storie di autori sequestrati che pestano il loro henshûsha o che gli sfuggono sgattaiolando dalla finestra del bagno». Certi autori si danno letteralmente alla macchia. Uno di questi autori evasi dai bagni della casa editrice, Hideo Azuma, che per qualche tempo ha anche vissuto senza fissa dimora, ha addirittura trasformato in una serie di successo la storia romanzata della sua fuga e redenzione. La discesa agli inferi può finire tragicamente, se è vero alla lettera ciò che viene raccontato in una serie molto realistica pubblicata per il 50° anniversario di *Shônen Magazine*, nella quale i protagonisti sono tre giovani autori che avevano debuttato nel 1978, uno dei quali si suiciderà e un altro morirà di karôshi.[8]

Autoritratto «cartoonesco» di Hideo Azuma, autore del manga autobiografico *Shissô nikki* ('Diario di una scomparsa', 2005).

Alcuni mangaka fanno decisamente tombola. Mentre i debuttanti sono pagati 8000 yen a tavola, alcuni pesi massimi prendono fino a cento volte di più, a cui va aggiunta la royalty del 10% sulle vendite dei tankôbon e una percentuale talvolta note-

vole sui prodotti derivati. Negli anni Ottanta e poi Novanta oltre a Tezuka, che vi era entrato per primo, varie stelle del manga, ivi compresi alcuni nuovi autori come Rumiko Takahashi, Akira Toriyama o Kazuki Takahashi (*Yu-Gi-Oh!*, 1996-2004), figurano sulla lista dei maggiori contribuenti dell'Arcipelago. Ma per qualche decina di figure di spicco che fanno fortuna, l'industria del manga sfrutta migliaia di manovali che, dopo anni di gavetta e dopo aver fatto cilecca con la loro prima serie, finiscono per fare da assistenti precari e mal pagati, disegnano in catena di montaggio per gli studi d'animazione o ritornano al paesello con i sogni in frantumi.

Il manga conquista una sua rispettabilità

Nella sua metamorfosi in prodotto di consumo di massa, e nella misura in cui i suoi primi lettori avanzano nelle loro carriere e nel livello delle loro responsabilità, il manga diviene un fenomeno di società e perde la sua aura eversiva. Nato come sottoprodotto culturale per bambini, forgiato nel fuoco della contestazione, si è ormai guadagnato la rispettabilità.

Versailles no bara (1972, in Italia e Francia *Lady Oscar*), di Riyoko Ikeda. Il fatidico momento della morte di Oscar sotto il fuoco proveniente dalla Bastiglia. Il manga è oggetto di una famosissima riduzione teatrale da parte della compagnia femminile di Takarazuka.
© Ikeda Riyoko Production / Shûeisha / Panini

Nel mondo della «cultura alta» era d'obbligo denigrare il manga. Il teatro è il primo a fare un passo verso di esso, nel 1974, quando la celebre compagnia femminile di Takarazuka trionfa con un adattamento del fumetto *Versailles no bara* (*Lady Oscar*), che da allora è perennemente nel suo repertorio. La letteratura comincia a corteggiare il manga, nella misura in cui anch'essa entra in una logica commerciale con l'avvento di un tipo di romanzo «del quotidiano» che tratta storie di ordinaria normalità, intercetta un pubblico di massa e i cui autori provengono spesso dal mondo dei mass media e dello spettacolo. Nel 1986 è una rivista letteraria, *Yasei Jidai*, che riprende la leggendaria opera *Hi no tori* (*La fenice*) di Tezuka, interrotta dall'autore cinque anni prima.

Tezuka a volte si era ispirato a monumenti della letteratura mondiale, come *Delitto e castigo* o *Faust*, proprio come Katsuhiro Ôtomo, la cui ope-

ra prima era stata un adattamento del *Mateo Falcone* (1829) di Prosper Mérimée. Ormai l'ispirazione procede in senso inverso. Nel 1987 il vincitore del gran premio letterario Bungagukai è accusato di aver plagiato un manga dell'autrice Akimi Yoshida.[9] Nel corso della polemica che segue e alla quale la mangaka stessa mette abilmente fine dichiarandosi fiera di aver potuto ispirare uno scrittore, un critico afferma: «Siamo in diritto di dichiarare che il manga sorpassa ormai la letteratura». Lo stesso anno, Jirô Taniguchi comincia a pubblicare il manga storico *Ai tempi di Bocchan*; per nove anni quest'affresco dedicato alla vita politica e intellettuale giapponese dell'epoca Meiji sedurrà un pubblico colto, innamorato di letteratura e storia. Nel periodo successivo, gli scambi reciproci fra narrazione a fumetti e letteratura diverranno conclamati; alcuni mangaka disegneranno vere e proprie raccolte di novelle,[10] vari manga saranno declinati in romanzo e molti autori passeranno da una forma narrativa all'altra.

La critica e la ricerca sul manga divengono generi giornalistici e accademici specifici. Le riviste specializzate si moltiplicano[11] e i grandi quotidiani si dotano di rubriche sul tema. All'inizio di questo periodo scoppiano ulteriori polemiche, nelle quali si fanno di nuovo vivi i medesimi argomenti a proposito dell'influenza (nefasta?) del fumetto sul livello culturale della nazione in generale e su quello dei giovani in particolare. Ma negli anni Ottanta i detrattori del manga sono ridotti al silenzio. L'umore della critica cambia. Fino a questo momento, essa era stata appannaggio degli intellettuali di sinistra, che conducevano sui manga analisi ideologiche. Il dibattito opponeva coloro che vedevano nei manga un oppio del popolo destinato a inculcare nei giovani uno spirito di competizione individuale tipicamente capitalistico (Jun Ishiko) e coloro che scorgevano in esso una forma inedita di cultura di resistenza che emanava dal popolo (Shunsuke Tsurumi, Takao Satô). Ma il trionfante conservatorismo degli anni Ottanta stigmatizza l'analisi del contenuto come «soggettiva». Ormai la critica è chiamata a sbarazzarsi di qualsiasi ideologia, per divenire «neutra» e «scientifica». A occupare adesso la scena sono semiologi e specialisti della comunicazione. I nuovi sacerdoti di questo tipo di critica – Inuhiko Yomota, Eiji Ôtsuka, Fusanosuke Natsume, Gô Itô – si dedicano sostanzialmente alla «teoria del manga come modalità espressiva» (*manga hyôgenron*); dissezionano il disegno e l'organizzazione delle tavole, teorizzano la «grammatica del manga» (*manga*

bunpô) e disquisiscono sullo statuto epistemologico od ontologico dei personaggi disegnati. Altri si concentrano nel rintracciare fin nei minimi dettagli la storia di una forma narrativa che il Giappone riconosce ormai come un fiore all'occhiello della sua cultura nazionale. Deprivato così di qualsiasi profumo contestatario, il manga è bell'e pronto per entrare nelle università giapponesi. Vi sgattaiola dentro, all'inizio, dalla porta di servizio grazie ad alcuni docenti che trovano per esso un posto nei loro corsi, in attesa che venga srotolato il tappeto rosso delle cattedre e dei dipartimenti specializzati, cosa che avverrà negli anni successivi.

Questa «mangalogia» non è così neutra come si pretende che sia. Coloro che ne scrivono la storia danno un eccessivo valore al modello di personaggio dei manga «come si deve» di Osamu Tezuka, cioè il tipico prodotto della classe media superiore, buon padre di famiglia, lavoratore instancabile e portatore di ciò che i suoi sostenitori presentano come un messaggio di speranza umanista ed ecologica dagli effetti morali positivi; e ciò a costo di edulcorare o rimuovere dall'opus tezukiano ciò che disturberebbe la ragion d'essere delle lodi ufficiali, tenendo volutamente da parte opere come *Yakkepachi Maria* (la bambola gonfiabile) o le perturbanti tragedie di *Kirihito* o *MW*. Alla sua morte nel 1989, la critica, unanime, conduce «il dio del manga» nel Pantheon e il prestigiosissimo Museo d'arte moderna di Tokyo gli dedica una mostra personale postuma. Nello stesso tempo i grandi autori del gekiga, individui che restano in disparte e scettici, che nelle loro storie parlano di temi scomodi e che rimangono ancora idoli dei contestatori, sono lasciati nell'ombra: vade retro, Sanpei Shirato e ragazzini a chiappe scoperte della «scuola senza pudore» di Gô Nagai. L'essenziale è che il manga, ormai foriero di guadagni clamorosi che gli valgono l'interessata sollecitudine delle autorità e del mondo degli affari, sia fornito dell'immagine più conveniente possibile e messo nella posizione migliore perché la cultura conservatrice possa farne un uso fruttuoso.

Dall'intrattenimento ai media: l'avvento del «manga informativo»

Nella seconda metà degli anni Ottanta l'ingresso dei grossi gruppi multimediali nell'industria del manga apre un nuovo mercato

di grandi dimensioni. Tutto comincia nel 1986: il quotidiano economico *Nihon Keizai Shinbun*, voce ufficiosa dell'oligarchia al potere, affida a Shôtarô Ishinomori, la cui carriera è in quel momento quasi a un punto morto, il compito di pubblicare a puntate gli atti di una serie di seminari organizzati per analizzare (e incensare) il modello economico giapponese; i volumi dei «Segreti dell'economia giapponese a fumetti» (*Nihon manga keizai nyûmon*) si vendono in 550 mila copie in un solo anno.

Made in Japan (1987), disegnata da Takao Saitô, l'autobiografia a fumetti del presidente della Sony. © Asahi Shinbun

Nel 1987 l'*Asahi Shinbun* – considerato come il più a sinistra dei grandi quotidiani giapponesi – pubblica la versione a fumetti di *Made in Japan*, autobiografia del presidente della Sony e realizzata da un altro grande veterano, Takao Saitô; seguono varie agiografie che glorificano la Honda, il gigante dell'alimentazione Ajinomoto e l'istituto finanziario Nomura. Fra il 1989 e il 1993 Ishinomori realizza per Chûô Kôron-sha, editore dell'intellighenzia giapponese, una *Storia del Giappone* in 48 volumi supervisionata da una cinquantina di accademici. Approvata dal ministero dell'Educazione, che aveva già introdotto Tezuka e Sanpei Satô (autore della striscia *Fuji Santarô*) nei manuali della scuola elementare nel 1985, questo monumento a fumetti diverrà presto un classico per tutti gli studenti dell'Arcipelago.

A fianco a questo «manga informativo» (*jôhô manga*), appaiono anche opere definite *salaryman manga* o *business manga*.* Queste serie descrivono in modo molto dettagliato l'universo delle grandi aziende o quello di un grande albergo, il mondo losco degli usurai specializzati nel martoriare le piccole e medie imprese in difficoltà, i problemi delle campagne in via d'abbandono, il lavoro degli avvocati e il funzionamento dei tribunali, i retroscena della vita politica o del mestiere di giornalista, e mille altri temi suscettibili d'interessare gli studenti universitari o i colletti bianchi. Questi manga creano un nuovo pubblico che si aggiunge a quello del seinen manga, all'interno del quale intercettano i trentenni attivi nella vita lavorativa e li seguono passo passo nell'avanzamento delle loro carriere. Negli anni Novanta le serie informative, i salaryman manga e i seinen costituiranno circa un terzo delle tirature delle riviste e condurranno il manga a nuovi primati.

Hadashi no Gen ('Gen dai piedi scalzi', 1975, in Italia *Gen di Hiroshima*), di Keiji Nakazawa: la copertina di uno dei volumi dell'edizione francese. © Keiji Nakazawa / Chôbunsha / Shûeisha / Chûôkôron-Shinsha. La celebre serie di Nakazawa è divenuta in Giappone un monumento nazionale, al prezzo dell'occultamento della dimensione contestataria, che a suo tempo la fece espellere dalla rivista *Shônen Jump* in capo a un anno. Il suo successo tuttavia testimonia che la narrazione a fumetti è uno strumento privilegiato per esprimere il trauma che il subconscio collettivo giapponese, tre generazioni dopo il dramma delle bombe atomiche, fa ancora fatica a gestire ed elaborare.

Il manga e l'anima della nazione

Il posto di rilievo che il manga si conquista in Giappone è attestato – come anticipato nelle pagine precedenti – anche dall'espansione di tre generi: l'avventura spaziale, le serie robotiche di combattimento e il post-apocalittico, i cui grandi classici vengono realizzati in questo periodo. Essi sono i tre pilastri iniziali della cultura otaku, termine apparso verso l'inizio degli anni Settanta e su cui tornerò.

L'apparizione della citata trilogia di fantascienza di Leiji Matsumoto (*Corazzata spaziale Yamato*, *Galaxy Express 999* e *Capitan Harlock*) si dipana fra il 1974 e il 1981. Le principali serie robotiche di Gô Nagai, le cui versioni animate per la televisione svolgeranno un ruolo essenziale nell'espansione della cultura pop giapponese in Occidente, appaiono negli anni Settanta, e il sempre vivace *Gundam* debutta nel 1979. Come abbiamo visto, i robot da combattimento sono un'espressione catartica del trauma di quelli che, al tempo bambini, erano stati i più giovani testimoni della guerra e della sconfitta; e il trionfo della serie nella quale Matsumoto resuscita come vascello spaziale la mitica corazzata della marina imperiale attesta che si fa avanti anche un ritorno di ciò che la nazione aveva collettivamente rimosso.

Ancora più rivelatrice è la rigogliosità del genere post-apocalittico. La pubblicazione di *Gen di Hiroshima*, prima testimonianza (e sono pochissime ancor oggi) di un giovane sopravvissuto all'olocausto nucleare, avviene su quasi tutto il periodo (1973-'85). È accompagnata da cinque declinazioni maggiori del genere.[12] Trasponendo per immagini disegnate l'orrore di Hiroshima, *Gen* dimostra che è arrivato finalmente il momento in cui l'indicibile può essere raccontato alle nuove generazioni, benché non senza problemi, come mostrano le difficoltà della sua ristampa e soprattutto della sua pubblicazione all'estero, specialmente negli Stati Uniti. L'immenso successo dell'opera di Keiji Nakazawa, che non ha corrispettivi

di eguale intensità né al cinema né nella letteratura se non, forse, il *Maus* dell'americano Art Spiegelman (che tratta dei campi di sterminio nazisti), dimostra che la narrazione a fumetti è forse il mezzo più efficace per questo tipo di divulgazione.

Che il manga possa così farsi carico del trauma rifondatore dell'identità giapponese contemporanea mostra meglio di qualsiasi altra spiegazione fino a che punto sia divenuto un riflesso del subconscio collettivo e una modalità espressiva legittima per l'intera comunità nazionale. È anche a questo che le autorità rendono omaggio, a modo loro, accordando al manga molteplici forme di riconoscimento ufficiale: adozione nei programmi scolastici, musei, cattedre universitarie, e di lì a poco una vigorosa promozione all'estero. Nessun altro paese ha mai consentito questo tipo di pubblicità al fumetto.

***

Il 9 febbraio 1989 muore Osamu Tezuka. Il 9 novembre, la caduta del Muro di Berlino inaugura una nuova epoca della storia mondiale. A dicembre *Shônen Jump* supera la barriera, prima mai toccata, dei cinque milioni di copie vendute per un numero settimanale. L'ultimo dell'anno l'indice di Borsa Nikkei, dopo cinque anni di vertiginosa ascesa, chiude a quasi 40 mila punti. Qualche giorno dopo, il suo crollo sarà il prologo di una crisi che perdura ancor oggi e che ha rimesso in questione l'intero modello giapponese. Il manga non poteva che subirne il contraccolpo.

■新連載■太陽高速　カリムとアレクサンドル

バルのひとりごと

5

■バル，その人■

Una tavola da *L'Autoroute du Soleil* (1995) di Baru, nell'edizione giapponese.
© Baru / Casterman Kôdansha / Coconino
Baru si è formato nel progetto della Kôdansha destinato agli autori stranieri. Tuttavia la sua opera, acclamata in Europa, ha resistito solo un anno, sulla rivista *Morning*.

DALL'APOGEO AL DECLINO?
1990-2011

6

Paese in crisi, manga in crisi

Il 1990 segna l'inizio di una crisi prolungata che ancora affligge il Giappone, vent'anni dopo. La Borsa e il mercato immobiliare perdono fino a tre quarti del loro valore e l'Arcipelago attraversa sei anni di recessione, fra il 1997 e il 2003. Fallimenti, cassintegrazione, disoccupazione, precarizzazione del lavoro: la società nipponica è sofferente. L'instabilità politica diviene la regola e tredici primi ministri si avvicendano prima che il partito liberal-democratico finisca, nel 2009, per perdere il potere che deteneva da cinquantaquattro anni. Il Giappone è in preda a una crisi demografica senza precedenti. L'indice di natalità arriva a malapena a 1,3 bambini per donna e i giovani sono sempre meno numerosi, mentre la durata della vita aumenta costantemente. A questo ritmo, nel 2025 l'Arcipelago avrà perduto dieci milioni di abitanti e quasi un terzo dei giapponesi avrà più di sessantacinque anni.

L'industria del manga ne subisce le conseguenze. Dopo aver toccato il primato assoluto di un miliardo 890 mila copie vendute nel 1994, il livello di vendite delle riviste e dei tankôbon fa un tonfo di oltre un terzo del totale. Nel 2006 non arriva che a un miliardo 260 mila copie, anche se il volume d'affari è diminuiti «solo» del 17%, raggiungendo ancora la considerevole cifra di 481 miliardi di yen (circa quattro miliardi di euro). Il manga è colpito dal calo delle inserzioni pubblicitarie, ma la sua crisi è anche struttura-

le: l'evoluzione demografica lo sfavorisce molto e, in una società trasformata da tali repentini cambiamenti, i comportamenti d'acquisto cambiano a danno dei consumi postmaterialisti.

Tuttavia, nel 2010 il Giappone è ancora la prima potenza finanziaria al mondo, la seconda economia mondiale in termini di prodotto interno lordo e la quarta potenza commerciale del pianeta, un formidabile serbatoio di alta tecnologia e perfino una potenza militare che non teme il confronto con i maggiori paesi europei. Malgrado il pronunciato avanzare delle ineguaglianze, nel paese rimangono vigorosi il sentimento di una comunione dei destini fra tutti i cittadini, nonché un pronunciato orgoglio nazionale.

L'Arcipelago si reinventa. La crisi ha fatto diminuire la considerazione per ciò che i giapponesi chiamano la «società controllata» (*kanri shakai*), cioè una società caratterizzata da molteplici costrizioni e obblighi, nella quale il destino e la condotta del singolo erano strettamente dipendenti dai suoi titoli di studio e dal suo posto nelle diverse gerarchie, così importanti nel sistema sociale del Giappone. Il modo di vita debilitante del salaryman, che sacrifica tutta la sua vita personale all'azienda, viene oggi a perdere parte della reputazione di cui godeva prima, almeno simbolicamente, a vantaggio di un profilo di vita che privilegia maggiormente l'individualità, in cui il singolo cerca di esprimere tutto il suo potenziale e si concede una qual certa dose di edonismo. Poiché la crisi ha colpito i settori che erano di responsabilità quasi esclusiva degli uomini (economia e politica), l'universo femminile e i suoi valori hanno acquisito per contrasto una nuova importanza. Anche sul piano economico, di fronte al gigante manifatturiero cinese il Giappone punta sull'innovazione, sulla creatività e sull'«industria dei contenuti».

Questo contesto torna a essere favorevole al manga, industria creativa e dei contenuti per eccellenza. I grandi cambiamenti in corso forniscono molto materiale a un medium che si alimenta da cinquant'anni dei cambiamenti della società e delle mentalità. Il manga scopre anche di avere un forte potenziale sul mercato mondiale, nel quale si è conquistato da una quindicina d'anni un posto al sole. Le autorità giapponesi, nella speranza che la diffusione della cultura pop nipponica su scala mondiale accresca l'influenza internazionale del Giappone, gli estende un sostegno logistico, mediante il ministero dell'Economia, del commercio e dell'industria, e perfino politico: nel 2007 e nel 2008, Astroboy e Doraemon ven-

gono nominati «ambasciatori culturali» e il governo indice un premio internazionale del manga pubblicizzato come «il premio Nobel del fumetto». Gli appassionati se ne rallegrano sommamente, ma questi onori di cui il manga oggi viene incensato dalle autorità pongono la questione della strumentalizzazione di una forma espressiva che, nata ribelle e sviluppatasi ai margini dell'establishment, sembra sempre più normalizzata e livellata.

Appiattimento? L'era delle serie prefabbricate

Gli ultimi vent'anni sono stati contrassegnati, come vedremo, da un'attivazione della censura contro il manga che si è tradotta nella moltiplicazione delle serie vietate all'esposizione e alla vendita ai minori sotto il pretesto assai vago della «nocività» (*yûgaisei*). Soprattutto, una parte crescente della produzione è sempre più controllata e uniformata, nella misura in cui gli editori assumono il controllo della concezione stessa delle serie. Si passa da un processo nel quale il mangaka concepiva e creava un'opera originale a quello nel quale l'editore gli commissiona una serie «prefabbricata» il cui tema portante, i personaggi e la sceneggiatura sono stati elaborati nelle riunioni di redazione, i dialoghi vengono scritti da professionisti e la documentazione viene raccolta da una ditta specializzata. Uno dei disegnatori in forze alla casa editrice, dunque, in seguito deve solo trasferire in immagini questo prodotto, già completo per metà.

I responsabili del dipartimento di manga alla Kôdansha, alla Shôgakukan o alla Shûeisha appartengono all'élite più classica. Maschi, venuti fuori dalle migliori università, hanno scelto di lavorare per un grande editore in ragione del prestigio dell'azienda piuttosto che per amore dei fumetti, che da alcuni non erano mai stati letti prima della loro assunzione o del loro trasferimento alla sezione manga. Il loro intervento sul processo di creazione costituisce un totale capovolgimento rispetto a quello che era in voga negli anni dal 1945 ai Settanta, nel corso dei quali le opere erano iniziativa degli autori, molti dei cui più talentuosi provenivano da categorie sociali svantaggiate e avevano spesso una storia personale drammatica e una mentalità ribelle. Ormai, gli addetti delle case editrici intendono scegliere i temi delle serie in funzione di quello che, secondo loro, deve o dovrebbe interessare il grande

Manga michi ('La via del manga', 1970-'72), del duo Fujiko Fujio. © Fujiko Fujio

pubblico, e orientano volentieri le trame e le tematiche in accordo alla propria ideologia.

Si spiega così, come si vedrà in seguito, il repentino fiorire, negli anni Novanta, di serie che trattano della vita politica, che esaltano un nazionalismo semplificato e che promulgano la presa di distanza dal vecchio e sclerotizzato partito liberal-democratico. Secondo le varie congiunture del momento, i mangaka sono anche pregati di svolgere un servizio utile nel decantare le lodi delle forze armate, il cui rafforzamento è la grande opera della destra giapponese negli anni Novanta; le gioie della vocazione medica e paramedica, in un momento in cui l'Arcipelago, la cui popolazione sta inesorabilmente invecchiando, comincia ad avere bisogno di un numero maggiore di professionisti e operatori sanitari; l'interesse della professione avvocatesca, dal momento che il miglioramento del sistema giudiziario, sottosviluppato, è una domanda posta con forza e insistenza negli ambienti economici; la rivitalizzazione delle campagne, dove restano oramai solo contadini e fattori anziani, ma dove si dice che ancora batta il vero cuore del Giappone; le nuove possibilità che sarebbero offerte alle donne nel mondo del lavoro e delle imprese...[1] Richiedendo perfino una serie che glorifichi la figura del responsabile editoriale, la Kôdansha rivela fino a che punto il rapporto di forza fra editori e mangaka si sia invertito: fino a questo momento erano questi ultimi che si erano messi in scena, come avevano fatto Shinji Nagashima e il duo Fujiko Fujio.[2]

Il manga in cerca d'autori: tre generazioni di mangaka

Serie «preformattate» in questo modo hanno meno potenziale, in termini di pubblico, di quanto ne avessero personaggi come il piccolo Astroboy dal gran cuore atomico, lo Jô Yabuki (*Rocky Joe*) dal gran cuore di pugilatore proletario ed eroico, o di Black Jack (1973-'83), il chirurgo geniale e senza licenza di Tezuka dal gran cuore di filantropo falsamente cinico. Questi archetipi rac-

contavano ai giapponesi storie nelle quali risuonavano le grandi domande dell'epoca e, oltre a quelle domande, anche grandi drammi umani. Erano in grado di riunire la nazione con la stessa efficacia dei giocatori degli Giants nipponici, che regnavano sul baseball nazionale, o della grande cantante popolare Hibari Misora (1937-1989). Un quarto di secolo dopo, non vi riesce più alcuna serie. L'epoca del manga portatore di ideali e di memorie comuni per tutt'una generazione sembra conclusa. Gli editori moltiplicano i successi prefabbricati e indirizzati a nicchie di pubblico ben precise, ma girano a vuoto alla ricerca di un grande successo nazionale, mentre i critici si lamentano: «Non c'è più del genio negli autori di manga; sono tutti una massa appiattita, nessuno che spicchi».[3] Il declino del manga sarebbe dunque causato dalla scarsa abilità dei suoi creatori...

Il protagonista di *Great Teacher Onizuka* (1997-2002), di Torû Fujisawa. © Torû Fujisawa / Kôdansha / Dynit

Fin dagli inizi del manga moderno, si sono succedute tre generazioni di autori molto diverse. La generazione Tezuka-Shirato, cresciuta e sbocciata nella ferita della disfatta, risentiva profondamente del trauma umano, si era dedicata alla missione di far rinascere la nazione se non anche il mondo intero, e aveva rivoluzionato l'arte della narrazione grafica. La generazione Ôtomo-Toriyama, che aveva seguito la precedente nel corso degli anni Ottanta, era quella degli ultimi baby-boomer, nati negli anni Cinquanta. La loro esperienza fondativa era stata il fallimento della ribellione dei loro fratelli maggiori nel Sessantotto, dal quale avevano ricavato lezioni di vita disilluse: basta confrontare *Akira* a *Gen di Hiroshima* e *Dragon Ball* ad *Astroboy* per capire a cosa mi riferisco.

La terza generazione, nata negli anni Settanta, è entrata nel mondo professionale dopo il 1990. La si potrebbe battezzare «Fujisawa-Takaya», in riferimento a due grandi successi dello shônen e dello shôjo di questo periodo, *Gto* (1997-2002) e *Fruits Basket* (1998-2006). Essa è cresciuta, in modo piuttosto incompleto, in un Giappone prospero e conservatore, senza vivere alcuna esperienza fondamentale. Disegnando manga fin dalla più tenera infanzia, ne conosce a memoria tutti i personaggi e le figure e non si spinge a immaginarne di nuove. La creatività e la potenza delle

emozioni non sono il suo forte, e il suo vissuto è ancor più impoverito dal modo in cui gli editori tendono a isolare i loro autori dal mondo esterno.

Dai creatori agli scopiazzatori?

I giovani mangaka a cavallo fra i due secoli sono i figli di una rivoluzione culturale che, seguendo il filosofo Hiroki Azuma,[4] verrà chiamata «postmoderna» e che ha svalutato del tutto la pretesa delle ideologie di trasformare il mondo e le grandi narrazioni, che davano un senso alla Storia. I giapponesi, abituati a fare blocco intorno a obiettivi comuni fissati dalle autorità – «un paese ricco e un esercito forte» nell'epoca Meiji, «raggiungere l'Occidente» dopo la sconfitta – hanno visto le loro certezze disfarsi nella crisi. I poteri economici e le istituzioni ripetono loro all'infinito che il futuro sarà incentrato sull'individualismo. Se il manga non produce più serie mitiche, ciò è innanzitutto a causa del fatto che i lettori ormai non sono più capaci di credere ai miti e, d'altro canto, gli autori non sono in grado di crearne.

Questi ultimi appartengono alla cosiddetta «generazione otaku», della quale Azuma descrive la cultura, identificata come un accumulo di dati e informazioni costituiti di una miriade di frammenti – personaggi, accessori, situazioni ecc. – ripresi dall'universo dei manga e degli anime, nei quali si immergono per ricavare essi stessi nuove opere-simulacro mediante operazioni di copia & incolla. Difettano di originalità, mentre i più creativi fra i loro predecessori si rivolgono a settori nei quali la libertà è maggiore che nell'industria del manga. La diserzione di Ôtomo verso l'animazione dopo *Akira* è, a questo riguardo, significativa. Molti altri, come Yoshikazu Yasuhiko (*Jeanne*, *Jesus*) o Kei Tôme (*Sing "Yesterday" for Me*, *Hitsuji no uta*), si dividono fra manga sovente innovativi e l'animazione, i videogiochi e le illustrazioni, mentre altri esportano il loro talento verso studi e case editrici straniere.

La crisi della creatività del manga è triplice: degli editori, che lo appiattiscono; dei giovani autori, per i quali «creare» si riduce spesso all'assemblaggio di frammenti; e del pubblico, che non crede più alle grandi narrazioni. Questa crisi è troppo profonda per essere rapidamente risolta con i mezzi messi in campo per la scoperta o la formazione di mangaka di talento. I concorsi orga-

nizzati dai grandi editori attraggono migliaia di «incollatori di archivi di dati», eccellenti disegnatori ma poveri narratori, e le giurie, preoccupandosi di un'immediata redditività, tendono a premiare dei candidati «preformattati». Gli avviamenti al mestiere di mangaka dispensati in decine di scuole professionali, e perfino all'università, privilegiano anch'essi l'immediata impiegabilità dei loro allievi da parte degli editori.

I tentativi per trovare autori innovativi all'estero rimangono limitati, come la pubblicazione da parte della Shôgakukan di alcuni fumettisti sudcoreani (come Kyung-il Yang), oppure risultano deludenti. La Kôdansha ha portato avanti per dieci anni (1989-1998) un programma volto a formare disegnatori stranieri, principalmente europei; ma benché alcune opere siano effettivamente state pubblicate, come *L'Autoroute du Soleil* del francese Baru, l'esperienza è inciampata sulla difficoltà dei partecipanti nel piegarsi al ritmo di pubblicazione giapponese e sulla loro conoscenza troppo limitata della cultura e delle aspettative del pubblico nipponico.

Dal gekiga alla parodia: la scomparsa del vivaio del «secondo settore»

In questo periodo manca ancora al mondo del manga ciò che in quelli precedenti gli aveva conferito una buona parte della sua vitalità: l'esistenza di un secondo settore di produzione nel quale dei piccoli editori con la vocazione avventuriera lasciavano liberi gli autori non convenzionali di creare secondo le proprie prerogative; e in effetti tali autori, in passato, avevano in seguito contribuito a dinamizzare e rinnovare le grandi riviste.

All'indomani della guerra il settore degli akahon – nel quale anche Tezuka si era fatto le ossa per anni – e poi quello dei kashihon avevano formato molte future stelle che le riviste in seguito avrebbero recuperato, per portare il manga oltre il pubblico dei bambini. Dopo la scomparsa delle librerie a noleggio, un secondo settore era fiorito intorno a due riviste: *Garo*, creata nel 1964 da Sanpei Shirato e Katsuichi Nagai, un vecchio editore di akahon, le cui vendite raggiungevano nei primi anni Settanta le 80 mila copie, e *Com*, creata nel 1967 da un Tezuka che già denunciava «il mercantilismo che riduce i mangaka in schiavi».

In alto: Il primo, storico numero della rivista di manga d'autore *Garo*, settembre 1964.
Sopra: Il primo, storico numero della rivista di manga d'autore *Com*, lanciata nel 1967.

Queste «riviste per appassionati» hanno permesso il fiorire di un manga d'autore che ha fatto emergere molti talenti ancora poco conosciuti fuori dal Giappone[5] e altri che cominciano oggi a divenire noti: Yoshiharu Tsuge e Yû Takita, già citati, e altri come Kiriko Nananan, Kazuichi Hanawa e Suehiro Maruo, maestro dell'erotico orrorifico, di cui si parlerà anche a seguire. Alcuni sono divenuti stelle di prima grandezza, come Yoshikazu Ebisu, «il principe dell'ultra non-senso»: la crudele follia delle sue serie sul mondo dei salarymen[6] gli ha consentito di divenire uno dei più celebri *tarento** della televisione giapponese.

Com chiude le pubblicazioni nel 1972 e la circolazione di *Garo* diventa pressoché confidenziale; l'universo delle riviste di fumetti amatoriali (*dôjinshi*) prende il loro posto per rifornire l'industria di nuovi talenti, specialmente al femminile. Molte autrici del gruppo dei Fiori dell'anno 24, al loro debutto negli anni Settanta, avevano mosso i loro primi passi proprio nell'universo delle dôjinshi. Negli anni Ottanta la gigantesca fiera del fumetto amatoriale di Tokyo, il *Comiket* (crasi di *Comic Market*), dà al manga dilettantesco una solida struttura e una crescente visibilità. Negli anni Novanta circa 50 mila circoli e gruppi di disegnatori si contendono i sedicimila stand di quest'enorme mostra-mercato semestrale. Lo sviluppo delle tecniche di riproduzione a poco prezzo (ciclostile, fotocopie, offset in miniatura, stampanti domestiche laser e a getto d'inchiostro) ha permesso agli appassionati di stampare e diffondere i loro fumetti, alcuni dei quali vendono più che decorosamente, permettendo

a qualche dilettante d'eccezione di vivere bene del proprio lavoro amatoriale come i professionisti. Alcune fanzine hanno raggiunto un livello prettamente commerciale, come *June*, apripista dei ladies comics; e altre, come *Comic Box*, sono divenute un punto di riferimento nel settore della critica sul manga. L'universo delle dôjinshi ha dato vita a nuovi generi (i ladies comics appunto, ma anche lo *yaoi* e lo *yuri*, il *lolicom*)[7] dei quali l'industria s'è impadronita con profitto. Molti autori, e soprattutto autrici, hanno fatto pratica nelle fanzine prima di passare alle grandi riviste e nel caso di alcune, come Rumiko Takahashi e le componenti il gruppo CLAMP, divenire stelle di fama mondiale.

Tuttavia il manga dilettantesco è la prima vittima della sindrome del copia & incolla. La parte preponderante della produzione consiste ormai in parodie: la rivisitazione delle serie di successo, sotto forma di yaoi, di yuri o di banale pornografia. Il *Comiket*, con 510 mila visitatori nel 2008, è oggi la più grande manifestazione regolare organizzata nel mondo da un'associazione fumettistica, ma il crescente ridursi della sua ispirazione fa sì che l'universo delle dôjinshi non sia più quel ricco calderone di creatività e talento che era stato in passato, il che è un riflesso della crisi generale dell'industria del manga e a sua volta la aggrava.

Individualizzazione del consumo e superproduzione

Uno dei paradossi della crisi del manga è che l'offerta è cresciuta costantemente mentre la domanda diminuiva, poiché gli editori hanno moltiplicato il numero dei titoli per tentare di compensare la contrazione delle vendite. Dal 1995 al 2006, mentre le copie vendute calano, il numero delle riviste passa da 261 a 305 e quello dei nuovi tankôbon esplode (7825 nel 2000, 10.965 nel 2006). L'equilibrio fra i due modi di diffusione si modifica a vantaggio dei tankôbon, il cui giro d'affari cresce in continuazione e, nel 2004, sorpassa quello delle riviste.

Tale evoluzione riflette un cambiamento del modo di consumare i manga. Il fumetto è in Giappone sempre meno un vettore di socializzazione fondato sull'inclusione in un gruppo di pari fedeli a un titolo, sulla creazione di legami sociali tramite le discussioni sulle serie, o sulla reputazione che ricompensa i più esperti. L'appassionato è ormai un individuo edonista che accumula serie e in-

formazioni per il proprio piacere personale. Meno leale a una data rivista che a serie particolari, gli ripugna pagare l'equivalente di 2 o 3 euro[8] per leggere di quella data serie un misero episodio perso in una grossa rivista mal stampata su carta di pessima qualità, dato che il tankôbon che gli offrirà quindici episodi della sua serie preferita costa meno del doppio.

La diversificazione delle reti distributive accompagna questa individualizzazione del consumo. Apparsi negli anni Settanta, i *manga kissa** si moltiplicano. A qualche centinaio di euro di yen per ogni ora di lettura, internet e bibite inclusi, è il modo più economico di leggere manga. Le grandi librerie d'occasione appaiono nel 1990 con l'apertura dei primi negozi Book Off, oggi arrivati in Giappone a quota novecento. Infine, da alcuni anni, nei *conbini* (negozi che «combinano» articoli di molti tipi diversi), i clienti possono acquistare manga a ogni ora del giorno e della notte per rendere più saporita la *cup ramen** della loro cena frugale o per combattere l'insonnia. Queste catene di negozi assicurano ormai circa il 15% delle vendite di manga ma impongono agli editori condizioni drastiche, come la resa dell'invenduto dopo appena una settimana e la stampa di edizioni speciali di tankôbon a prezzo blindato, battezzate *conbini manga*.

Riviste vs manga digitali: quale futuro per il fumetto giapponese?

Benché abbiano perduto molto del loro lustro, le riviste rimangono essenziali nell'industria dei manga, la prepubblicazione sistematica delle cui serie resta l'elemento di maggiore originalità e forza. Inseparabili elementi della storia e della cultura del fumetto giapponese, sono la vetrina che permette di proporre costantemente delle novità ai consumatori e di mettere alla prova i nuovi prodotti prima di investire nella forma, molto più redditizia, del tankôbon. La mediocrità della qualità di stampa e la pubblicità permettono alle riviste di mantenere un punto di pareggio piuttosto basso (diecimila copie per un titolo specializzato, trentamila per i ladies comics), il che limita i rischi finanziari. Dunque le riviste non sono affatto vicine alla scomparsa, come dimostra, benché si sia distinto per il fallimento delle iniziative in questione, il lancio delle prime riviste gratuite nel 2007.[9]

Kyô no Nekomura-san, di Yoriko Hoshi; da destra, tavola 16 del terzo volumetto nell'edizione francese e copertina del primo volumetto nell'edizione originale giapponese; il manga è inedito in Italia.
© Yoriko Hoshi / Magazine House.
Il disegno minimalista e l'umorismo acidulo di *Kyô no Nekomura san* non avrebbero mai convinto la giuria di un concorso di fumetti. È il suo blog che ha fatto di Yoriko Hoshi la prima mangaka a sfondare grazie a internet. Qui la traduzione della tavola. L'ordine di lettura dei testi nella tavola è alla giapponese (da destra a sinistra). «Esce, signora? A quest'ora?» «Sì… Sono nervosa, quindi me ne vado al salone di bellezza. La sera è aperto.» «Ah… allora anche lei, quando ha i peli girati, ha bisogno di rifarsi le unghie…» «Se la signora è irritata, penso che questo sia un bel modo per rilassarsi… Anch'io, quando mi succede…» «… corro dappertutto…» «… do zampettate…» «… mi rifaccio le unghie…».

Ciò non impedisce agli editori di cercare altri supporti sul versante delle nuove tecnologie. Nel vedere, nei treni della metropolitana, i giovani giapponesi battere con perizia i tasti dei loro *keitai** quando invece i loro fratelli maggiori leggevano manga, si fa strada l'idea di sviluppare l'offerta nella rete digitale. E perché non prendere due piccioni high-tech con una fava cogliendo così l'occasione di scoprire nuovi talenti? Se un cantante può sfondare diffondendo il suo primo componimento nella blogosfera, perché non potrebbero fare altrettanto le decine di migliaia di mangaka dilettanti che popolano l'Arcipelago? Divenuto un fenomeno mediatico nel 2005, Yoriko Hoshi, una blogger che ogni giorno mette in linea una vignetta unica della sua serie *Nekomura-san*, la cui eroina è una gatta casalinga, è sotto contratto per la Kôdansha ed è oggi molto popolare anche in Francia.

Negli uffici delle case editrici giapponesi, il *digital manga* è presentato come il futuro. Nel 2007 il suo volume d'affari ha raggiunto i dieci miliardi 600 mila yen (circa 815 milioni di euro), i cui tre quarti provengono dal traffico sui telefoni cellulari, e il primo fornitore (NTT Solumare) ha superato i 200 milioni di download. Tuttavia, se la diffusione in linea ha salvato alcune serie di qualità interrotte per la scomparsa delle riviste che le ospitavano, la maggioranza dei download avviene dopo la mezzanotte e riguarda serie semi-pornografiche. Anche se può interessare un nuovo pubblico e fornire un'offerta di qualità, è ancora in dubbio se il digital manga seduca coloro che per tutta la vita hanno letto manga a mezzo stampa, poiché non riesce a dotare la lettura della stessa comodità e dello stesso piacere collezionistico... Soprattutto, le nuove tecnologie non saprebbero rispondere al problema strutturale che l'industria del manga affronta: il restringimento e la saturazione del mercato.

Un mercato che invecchia e si contrae

L'evoluzione demografica decimerà inesorabilmente il pubblico dei manga. Nove milioni di baby-boomer giapponesi sono entrati entro il 2010 nella sessantina e andranno progressivamente in pensione. In questo modo, spezzeranno la routine vissuta durante i loro ultimi trentacinque anni: l'acquisto in edicola della loro rivista di fumetti preferita, la sua lettura lungo il tragitto verso il luogo di lavoro e le discussioni fra colleghi sulle proprie serie preferite. Il rischio che essi si distacchino dal manga sarà grande, dal momento che, sebbene gli editori abbiano già trovato un nome per le serie preposte a tenersi strette il pubblico dei pensionati (*silver manga*), non ne hanno ancora scoperto la ricetta giusta.

All'altra estremità della piramide anagrafica, il calo di natalità ridurrà entro il 2025 di cinque milioni e mezzo di persone il numero di minori di quindici anni: altrettanti potenziali lettori di manga in meno. Inoltre, i più giovani se ne allontanano a favore dei videogiochi e delle serie d'animazione. Per molti scolari giapponesi il fumetto, presente nelle biblioteche scolastiche e incensato dai loro genitori e docenti, sta per diventare quello che a suo tempo era la letteratura classica per le generazioni precedenti. Sono i bravi alunni quelli che li leggono ancora; gli altri, formatisi culturalmen-

te con i disegni animati e i giochi interattivi, non si trovano altrettanto a proprio agio con la narrativa grafica. Gli editori paiono essersi adeguati: dal 1993 la Shûeisha ha lanciato *V Jump*, dedicata ai videogiochi e alle serie di manga tratte da videogiochi (*Dragon Quest*), tanto che la rivista *Korokoro* sistematizza l'abbinamento fra giochi e serie a fumetti. Dalla metà degli anni Novanta le grandi operazioni multimediali destinate ai più giovani, come *Yu-Gi-Oh!*, *Pokémon* (dal 1996) o *Card Captor Sakura* (*Pesca la tua carta Sakura*, 1996-2000), sono alla base di videogiochi, carte collezionabili, figurine, serie e film animati; il manga costituisce al riguardo solo un elemento secondario.

V Jump, la rivista dedicata alle intersezioni fra manga e videogiochi e a manga tratti da videogiochi. Copertina del primo numero, luglio 1993, che mostra il Dottor Slump e Arale.

Anche se i giovani dovessero tornare al manga e i baby-boomer del dopoguerra gli restassero fedeli, nei prossimi quindici anni la popolazione giapponese diminuirà di una decina di milioni di persone. Mentre l'offerta è sovrabbondante, la domanda giocoforza diminuirà. La sola soluzione possibile è trovare nuovi sbocchi per l'esportazione, come da quarant'anni fanno tutte le industrie giapponesi il cui mercato interno s'è ritrovato saturo.

La salvezza nell'esportazione?

L'esportazione dell'universo del manga è cominciata nella maggior parte dei casi in forma animata. Negli anni Settanta, quando in Occidente è esplosa la domanda di serie televisive per bambini, gli studi giapponesi li producevano per meno di 3000 dollari per minuto di filmato, mentre i disegni animati costavano in Europa una media di 5000 dollari e negli Stati Uniti circa 4000 dollari al minuto. L'Arcipelago produceva 1800 episodi all'anno, invece la capacità produttiva francese non superava i 450, laddove il consumo francese di episodi di telefilm animati per ragazzi superava il migliaio. Il Giappone disponeva inoltre di considerevoli scorte di disegni animati, poiché la sua televisione trasmetteva massicciamente serie di anime per ragazzi fin dal 1963. Il mercato dell'intrattenimento televisivo era in Giappone più attivo e originale che in Occidente poiché le reti private, presenti fin dall'esordio della

televisione, vivevano in un contesto molto concorrenziale. La pubblicità e le sponsorizzazioni davano loro mezzi di molto superiori rispetto a quelli delle emittenti pubbliche che hanno monopolizzato l'etere spagnolo fino al 1975, quello italiano fino al 1976 e quello francese fino al 1984, e godevano di una libertà molto più ampia.

Negli anni Settanta, produttività e creatività permisero al Giappone di esportare moltissime serie televisive (specialmente animate, ma qualcuna anche dal vero) per ragazzi nei mercati mondiali: le opere giapponesi o coprodotte col Giappone rappresentavano, per la sola Francia, il 36,5% della programmazione di *RécréA2* (1978-1988) e il 78,5% di quella di *Club Dorothée* (1987-1997); percentuali simili o a volte assai maggiori sarebbero riscontrabili facilmente per altri quattro paesi, l'Italia, la Spagna, la Germania, la Svizzera. Una generazione di piccoli francesi, italiani e spagnoli (e in subordine tedeschi e svizzeri) scoprì, con meraviglia, i robot guerrieri, il fantasy eroico alla giapponese, astronavi, giovani guerrieri, la commedia romantica adolescenziale, le maghette, il post-apocalittico, gli orfanelli dall'inossidabile ottimismo malgrado i tiri mancini del destino, i campioncini del calcio e della pallavolo, le eroine in panni maschili morenti di fronte alla Bastiglia... Questi personaggi e questi universi non avevano alcun equivalente nei fumetti occidentali per bambini e ragazzi, né nelle serie televisive ispirate a tali fumetti; il quadro degli altri paesi, come le citate Italia e Spagna, non era dissimile, anche se per motivi diversi: la Spagna proveniva dal regime franchista, conclusosi nel 1975, e l'Italia fino all'arrivo degli anime aveva privilegiato disegni animati e telefilm soprattutto statunitensi e britannici.

Quel primo passo si rivelò decisivo. Divenuti giovani, i piccoli telespettatori che anni prima avevano trepidato per Goldrake, Lady Oscar, Candy Candy e Ken il guerriero aprirono i mercati italiano, francese e spagnolo (e, come s'è detto, di alcuni paesi limitrofi come la Svizzera e, qualche anno dopo, la Germania) ai manga, traducendo in trionfo la pubblicazione di *Akira* nel 1990. Oggi nei trent'anni, anche inoltrati, o sorpassati da poco i quaranta, essi costituiscono un pubblico adulto, sovente fornito di un buon livello d'istruzione, al quale gli editori europei offrono ormai ben altre opere che non le serie per adolescenti che avevano portato le vendite a vertici inauditi: il gekiga degli anni Cinquanta-Sessanta, le serie e miniserie filosofiche e storiche di Tezuka, le serie ribelli del Sessantotto, la nuova ondata di disegnatrici che si affermano in

quest'inizio del XXI secolo, quest'antenato del romanzo a fumetti odiernamente inteso che è il manga autobiografico, e molte altre...

La Francia e l'Italia oggi sono i primi due mercati occidentali per volume d'esportazione di titoli di manga e per quantità di copie vendute. Per quanto riguarda la Francia in particolare – i calcoli possibili delle cifre riguardanti l'Italia, purtroppo, sono più approssimativi – nel 2008 si sono venduti dodici milioni 300 mila copie di volumi, per una cifra complessiva di circa 120 milioni di euro; ciò nonostante i profitti risultanti sono infimi, per gli editori giapponesi. Questi 120 milioni di euro rappresenterebbero, anche se fossero presi per intero, meno del 4% del loro volume d'affari in Giappone, e non ne toccano che una piccola porzione: sorpresi dal successo del manga nel mercato europeo, di cui ignoravano tutto, per lungo tempo si sono accontentati di vendere i diritti delle opere richieste e a basso prezzo. Ma negli Stati Uniti, dove la Shôgakukan e la Shûeisha sono presenti direttamente dal 1987 attraverso la loro comproprietà, la casa editrice Viz Media, non sono riusciti a far decollare le vendite, che sono circa quattro volte inferiori rispetto a quelle francesi, con una popolazione pari al quintuplo.

A causa della strenua competizione, che li ha spinti a presidiare anche la più minuscola nicchia di mercato, gli editori giapponesi propongono storie di molti generi inesistenti nel fumetto occidentale, a cominciare dalle serie per ragazze, che gli editori francesi e italiani, tranne rare eccezioni, hanno abbandonato negli anni Sessanta. Lo shôjo manga non ha avuto alcuna concorrenza nel mercato europeo e americano e anche molti altri generi non incontrano alcun ostacolo sul loro cammino, a cominciare da quelli nati precisamente dalla storia giapponese: il post-apocalittico, i robot giganti e le serie di samurai e di ninja.

A un quarto di secolo di distanza, è stupefacente l'analogia fra la storia di successo dell'industria giapponese dei contenuti culturali e quella di altre grandi industrie, come l'automobile. Quella del manga presenta in effetti numerosi tratti comuni con quella dell'auto, in particolare la sua struttura dualistica, che associa i grandi editori e i piccoli studi o le botteghe familiari di mangaka, e l'accesso a un vasto serbatoio di manodopera ben formata (il manga amatoriale). La Shûeisha e le società sue omologhe hanno applicato la medesima strategia della Toyota e della Honda: si sono consolidate su di un mercato nazionale ricettivo, nel quale hanno sviluppato capillarmente la loro competitività in termini di

produttività e di contenimento dei costi, prima di imporsi nell'esportazione aggirando il protezionismo (in Francia e in Italia, dove i loro personaggi di carta sarebbero stati rigettati dalla censura o dalle polemiche, sono entrati mediante la televisione) e praticando il *dumping*, cioè l'esportazione sottocosto, come all'inizio avevano fatto gli studi d'animazione giapponesi svendendo i diritti delle serie animate che già nel mercato interno avevano generato abbondanti profitti.

Tuttavia, i guadagni che l'industria del manga può realizzare con l'esportazione resteranno sempre limitati dal fatto che nessun paese al mondo può offrirle un mercato di massa anche solo lontanamente comparabile a quello domestico. Senza contare che, a prendere troppo in considerazione l'esportazione e le sue strategie globaliste, l'industria del manga corre il rischio di «disneyficarsi», abbandonando le caratteristiche che ne avevano decretato l'originalità: fantasia a briglie sciolte fino all'assurdo, dinamismo esplosivo fino alla violenza, una libertà che non ha paura né della volgarità né dell'esuberanza sessuale. Senza questi tratti, il manga finirebbe per conformarsi alle norme del «buon gusto» e del «politicamente corretto» dettate dalle culture occidentali, che gli sono in larga parte aliene.

***

Al termine di questa ricognizione, ci è scorsa sotto gli occhi tutta la storia del Giappone. Abbiamo compreso che il manga è ben più che una storia farcita di mutandine bianche e robottoni. È un affar serio, non solo sul piano economico ma anche su quello dell'espressione, e rivelatore dei cambiamenti delle mentalità e della società in un paese che le vicissitudini storiche hanno costretto, nel corso degli ultimi centocinquant'anni, a trasformarsi molto più profondamente e rapidamente di quanto non sia avvenuto nelle nazioni occidentali.

Anche solo per questa ragione, il fumetto nipponico merita un'attenzione più approfondita di quella che dalle nostre parti gli si accorda di solito. Senza però dimenticare l'essenziale: il piacere senza pari che esso elargisce a coloro i quali non rifiutano per partito preso la lettura da destra a sinistra e «i visi tutti uguali», e che si riconoscono in un modo o nell'altro nei suoi molteplici universi.

PARTE SECONDA
COMPRENDERE IL MANGA

Un'illustrazione da *Sanctuary* (1990-'95), di Ryôichi Ikegami su storie di Sho Fumimura.

«NON CI SI CAPISCE NIENTE!»
Principi grafici e narrativi del manga

7

Di fronte a un manga, il primo problema che un adulto occidentale incontra, anche se magari ha dimestichezza con il fumetto europeo o americano, è a volte il riuscire a capire come «funziona» la pagina che ha sotto gli occhi. Fra vignette di tutte le taglie e forme, i cambiamenti di prospettiva e di punto di vista, e le onomatopee grafiche che affollano la pagina, il disagio può essere forte: laddove i bambini e gli adolescenti si trovano a loro agio per istinto, i loro fratelli maggiori e i loro genitori neofiti possono invece faticare a orientarsi. Può inoltre accadere che il genitore più determinato a scoprire i misteri di *Dragon Ball* o di *Fruits Basket* al fine di comprendere perché la carne della sua carne se ne appassioni, incespichi su di una seconda difficoltà: quella di seguire un complicato intreccio i cui numerosi personaggi «si assomigliano tutti» ai suoi occhi non avvertiti, e nel quale le ellissi temporali e i cambi di scena sono indicati solo da segnali minimi, che spesso gli sfuggono.

Mizumachi (1987), di Kazu Yuzuki.
© Kazu Yuzuki / Seirin Kogei Sha / Picquier Manga.
Traduzione (lettura in senso occidentale): «Uff, che paura…» «Eh?» «Che tirchio! Per un paio di miseri fichi…».

Storie d'amore, di Q-ta Minami, inedito in Italia. I racconti dal tratto minimalista e dal tono delicato di Q-ta Minami, una delle autrici della nuova generazione femminile di mangaka (è nata nel 1969), hanno un seguito crescente.

Il nostro educatore dallo spirito aperto forse potrebbe familiarizzarsi al manga, per abituarsi, con il superbo *Ikkyû* di Hisashi Sakaguchi o con le opere di Jirô Taniguchi. Gli scenari sontuosi di Sakaguchi, nella grande tradizione del sumi-e, lo sedurrebbero di certo; la linea sottile e morbida di Q-ta Minami lo incanterebbe, con il suo rigore e al contempo tenerezza «tutti giapponesi». Il disegno ieratico di Taniguchi e la classica griglia di vignette tutte di dimensione e forma uguali, nelle quali egli dispone saggiamente i suoi disegni dettagliati ma di chiara lettura, gli parrebbero assai familiari, il che spiega come mai Taniguchi sia stato il primo autore di manga ad aver trionfato, nel 2003, al festival del fumetto di Angoulême, con il premio per la migliore storia per *L'uomo che cammina*, opera celebrata anche in Italia. La padronanza del gioco dei neri di Kazu Yuzuki, il modo sofisticato con cui Yû Takita utilizza i tratteggi per moltiplicare le sfumature di grigio, lo stile volontariamente tentennante, rugoso e come incompiuto di Shin'ichi Abe, o l'ispirazione dalle stampe tradizionali di Hinako Sugiura, sono solo alcuni esempi dell'infinita diversità di stili del manga. L'offerta disponibile sui mercati europei non ha finora reso completa giustizia a questi autori, privilegiando le serie

Akkanbê Ikkyû (1993-'96, in Italia *Ikkyû*), di Hisashi Sakaguchi. Una suggestiva vignetta dal primo volume.

per adolescenti, il cui livello grafico è per il neofita il più fuorviante. Ne risulta una riduzione eccessiva del cosiddetto «stile manga» a quello dei filoni shônen e shôjo, un pregiudizio che ancora alimenta certe critiche poco avvedute.

Genmai pan no hoya hoya (1969), di Asako Takita.
© Asako Takita / Chikuma Shobô

Ciò nonostante, per quanto variegati siano gli stili del manga moderno, esso nel suo insieme deve qualcosa alle innovazioni grafiche e stilistiche che si diffusero e affermarono nelle riviste per bambini e adolescenti all'indomani della Seconda guerra mondiale, in particolare sotto l'influenza di Tezuka. Anche le serie per adulti si sono giovate di queste innovazioni, che distinguono nettamente il fumetto giapponese dai suoi omologhi occidentali e che da diversi anni attraggono molto di più i lettori giovani. È dunque a queste innovazioni che si tenterà qui di iniziare il neofita, che d'altro canto sarà ben capace di orientarsi da solo nei manga che invece usano tali codici poco o punto.

Tengoku ('Paradiso', 1973), di Shin'ichi Abe: una tavola con il disegno volutamente approssimativo e suggestivo di Abe, qui intento nel ritrarre in modo in qualche modo calligrafico una serata ventosa e di pioggia.
© Shin'ichi Abe / Wides Shuppan

Cominciamo semplificando: pittura vs cinema

È Benoît Peeters – un esperto – che l'afferma: «Perché il fumetto venisse inventato, senza dubbio c'era bisogno di qualcuno che fosse sia scrittore che pittore».[1] Affinché si sviluppasse il manga moderno, ci volle invece un disegnatore che lo concepisse come un parente del cinema; questi fu Tezuka, le cui

Il mercenario, di Vicente Segrelles (1980); qui la tavola del secondo volume, p. 43 dell'edizione francese.

biografie riferiscono di come egli avesse assistito diverse decine di volte alla proiezione del film *Bambi* della Disney. Un paragone estremo, ma rivelatore, permette di notare la differenza fondamentale fra lo stile di narrazione grafica derivato dalla pittura e quello che prende a prestito elementi dalle tecniche cinematografiche.

Per narrare graficamente il combattimento mortale fra un bruto e un cavaliere e la sua bella compagna assai poco vestita, lo spagnolo Vicente Segrelles[2] – che realizza precisamente fumetti pittorici – allinea le vignette come fossero affreschi, relegando il lettore alla stregua di uno spettatore esterno. Egli punta sul rigoroso inquadramento delle figure e si spinge anche a fare due piccole escursioni al di fuori dei bordi delle vignette, ma irrigidisce i personaggi focalizzando lo sguardo sul centro della composizione, utilizzando solo alcune scarne linee cinetiche. Non più di quante il movimento suggerito non dia a intuire. Non mostra il fracasso che accompagna necessariamente la violenza che dipinge. Il testo, sovrabbondante, è del tutto irrealistico: nessuno sarebbe capace di esprimersi in modo così distaccato, ironico, perfino letterario, nel bel mezzo di una battaglia letale.

Al contrario, Ryôichi Ikegami il combattimento che raffigura non lo dipinge; «ce lo fa sentire» come un caos brutale. Variando di molto la profondità di campo e il punto di vista in ogni vignetta, con la medesima frenesia che anima gli avversari egli getta il lettore nel cuore della scena. La mostra alternativamente attraverso lo sguardo dei personaggi, sotto forma di frammenti nient'affatto rigidi e statici, ma dinamizzati con forza da piani di raffigurazione violenti come schiaffi. Il movimento è ovunque, non solo grazie alle linee cinetiche che saturano lo spazio ma anche perché il lettore ne viene coinvolto in modo quasi fisico. Questo «film su carta» è arricchito da una «colonna sonora» verosimile, fatta di una sola esclamazione e di onomatopee la cui grafica perentoria «fa vedere» il frastuono della lotta e della polvere da sparo e che sono sovrapposte alla geometria delle vignette in modo altrettanto sapiente a quanto fatto da Segrelles.

Crying Freeman (1986-'88), di Ryôichi Ikegami, su storia di Kazuo Koike. Una doppia tavola dall'edizione francese, in cui, a parte le onomatopee grafiche dei rumori di scena, le uniche parole pronunciate sono «Aiuto! Aiuto!».

Questi due esempi, volutamente molto diversi fra loro, sono stati scelti per la chiarezza della dimostrazione. Il disegno di alcuni manga è anch'esso deliberatamente statico come quello di Segrelles, e si possono trovare tavole di fumetti occidentali movimentate quanto quelle di Ikegami. Ma, per quanto sia semplificante, questo accostamento chiarisce una differenza essenziale fra la maggior parte dei fumetti europei e la maggior parte di quelli giapponesi: in linea di principio, i primi danno più da guardare e leggere, mentre gli altri cercano soprattutto di far «sentire». Da questo fatto discende che un manga, più e oltre che leggersi, si «coglie». I redattori delle riviste esigono dagli autori che un episodio di trenta pagine possa essere percorso in tre minuti, ovvero in sei secondi per ogni tavola, e le mie personali osservazioni nella metropolitana di Tokyo sui pendolari giapponesi intenti a leggere manga suggeriscono che la realtà si avvicini piuttosto ai tre secondi per pagina. Per chi cerchi di cominciare a leggere manga, osservare le vignette in dettaglio è, a una prima lettura, il modo migliore di finire per annoiarsi. L'ammirazione dei particolari dei disegni sarà più opportuna a un'eventuale seconda lettura, che l'appassionato effettuerà a suo piacimento – nell'edizione in tankôbon, poiché la qualità della carta e della stampa delle riviste è pessima – al fine di apprezzare pienamente il talento artistico dell'autore e le sottigliezze che gli erano sfuggite alla prima occhiata.

Estratto da *Memento des kanji utilisés dans la langue japonaise. 1945 kanji usuels* ('Prontuario dei kanji usati nella lingua giapponese. 1945 kanji comuni').

I primi quattro kanji sono molto semplici. Ta: *il campo*; la griglia divisa da dossi in quadrati. Haku: *il sole che brilla*; bianco, luminoso. Me: *l'occhio*. Ryô: *la bilancia in equilibrio*; i due lati. Questi kanji sono essi stessi dei radicali, dunque sono privi di qualsiasi abbinamento ad altri radicali.
I due kanji seguenti sono meno semplici. Tsukue: *la tavola*; radicale: il legno (da cui è composto il tavolo a destra). Kan: *le relazioni / impicciarsi di qualche cosa*; radicale: la porta (che due mani aprono premendone la maniglia).

Il kanji e la vignetta

La capacità dei giapponesi di comprendere globalmente una narrazione fondata su vignette disegnate deve qualcosa alle particolarità del loro sistema di scrittura, sistema che i giapponesi presero in prestito dai cinesi. Gli ideogrammi (kanji) derivano da originari pittogrammi, o disegni stilizzati. Dunque non esiste alcun rapporto fra la loro forma e la loro pronuncia, al punto che ciascuno di essi si può pronunciare in modi diversi. Come persone di tutto il mondo, di fronte a un cerchio da cui si dipartano delle linee, capiranno subito «il sole» quale che sia la maniera in cui la parola si pronunci e scriva nella loro lingua, così i giapponesi accedono direttamente al significato dei loro kanji senza la mediazione astratta di lettere la cui combinazione formi delle parole.

Qualunque sia il numero di segni che lo compongono, un kanji è sempre contenuto in un quadrato della stessa dimensione e consta di due elementi. Il primo è un «radicale» (*hen* o *pon*), spesso disposto a sinistra. I radicali, che sono in totale 214, sono delle «chiavi» che definiscono il campo semantico nel quale l'ideogramma si inscrive. Quindi il radicale del concetto-termine «parola» (*gon hen*) figura in ideogrammi come «insegnare», «accusare» o «domandare», che implicano l'azione di parlare; il radicale del concetto-termine «donna» (*onna hen*) si collega agli ideogrammi che riguardano un rapporto con la famiglia, la fecondità e l'inizio, la tenerezza e la tranquillità, il piacere... I tratti che compongono il «corpo» del kanji precisano il senso. Dunque la combinazione «onna hen +

bambino» significa «amare teneramente», e «gon hen + sovrano + mese» significa «sollecitare»; è ciò che l'insegnante che avvia il principiante al fascino degli ideogrammi spiega dicendo che «sollecitare significa rivolgersi al decisore con insistenza per un mese».

Estratto da *Memento des kanji utilisés dans la langue japonaise. 1945 kanji usuels* ('Prontuario dei kanji usati nella lingua giapponese. 1945 kanji comuni'). © Jean-Claude Martin / Imprimerie de la Bourse. Questi due kanji complessi contano rispettivamente dieci e tredici segni. KEN: *il cumulo / accumulare, mettere insieme, raggruppare*; radicale: la mano (che tiene due spighe di grano). TSUI: *la caduta / cadere*; radicale: la terra (verso la quale cade il maiale).

Osservando due tavole della celebre serie *Nana*, il lettore che possieda una «sensibilità kanji» si accorgerà istintivamente che le cinque vignette della metà superiore della tavola di sinistra e le quattro vignette della parte superiore della tavola di destra formano un insieme. Tale insieme funziona come un ideogramma nel quale la parte sinistra, ben distinta, costituisce il radicale e la parte destra ne precisa il senso. Il lettore esperto comprende dunque queste due tavole con un unico colpo d'occhio complessivo, laddove il neofita, procedendo da una vignetta all'altra, tenterà inconsciamente di stabilire fra esse una continuità diretta, basata sui dialoghi e sulla posizione dei personaggi nello spazio. Così facendo, l'apprendista incapperà in diversi problemi: qual è l'ordine esatto delle vignette in alto della tavola di destra? perché la ragazza che piange è mostrata alternativamente da così tanti punti di vista? dove e quando il ragazzo le tiene le mani e poi gliele lascia? E così via.

Il riferimento ai kanji aiuta a comprendere come i giapponesi vedano e seguano i loro fumetti. Esso spiega anche l'uso a volte sorprendente che i mangaka fanno della vignetta, unità di base della narrazione a fumetti.

La vignetta e la tavola in tutti i loro stati

I disegnatori giapponesi non sono stati i primi a giocare con la vignetta. All'inizio del XX secolo, lo statunitense Winsor McCay la sottoponeva già alle più varie trasformazioni e deformazioni in *Little Nemo in Slumberland* (1905-'14), all'epoca in cui in Giappone le strisce a fumetti debuttavano appena, nella rivista *Jiji Manga*.

Nana (1999–), di Ai Yazawa.
© Ai Yazawa / Shûeisha / Panini.
Attenzione: la lettura di queste due pagine si effettua da destra a sinistra. Ciascun gruppo di quattro-cinque vignette che forma un insieme nella parte superiore di ognuna delle due tavole può essere assimilato a un kanji. Sulla tavola destra lo pseudo radicale, posizionato a sinistra, è «mani contorte, occhio spalancato»: la ragazza soffre, il ragazzo non capisce perché. Nella tavola sinistra, lo pseudo radicale è «bocca chiusa, mano che tocca la fronte»: lei si dispera in silenzio, lui capisce. Le vignette di destra precisano il senso della scena: lei soffre e chiede perdono; lui comprende che lei non intendeva rompere con l'altro. Le vignette in basso non sono che dei risvolti secondari del senso fornito da ciascuno pseudo kanji.

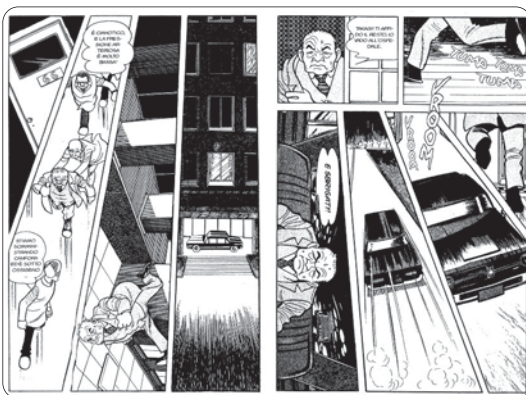
I disegnatori europei a volte vi giocherellavano allegramente. Si può, nondimeno, pensare che la familiarità per gli ideogrammi porti d'istinto i mangaka a vedere nella vignetta qualcosa di più che un semplice quadretto in cui collocare un'illustrazione. Nella scrittura che tutti i giapponesi apprendono fin da piccoli sudando sangue, il kanji si distingue ben poco all'interno di bordi inizialmente squadrati (e debitamente tracciati nei quaderni della scuola primaria) entro i quali è contenuto, ma tali bordi in seguito divengono invisibili; non raffigurati, ma teoricamente presenti, questi bordi si con/fondono con il pittogramma foriero di significato. E così il disegno-kanji diviene la vignetta di sé stesso.

Nel fumetto occidentale la vignetta racchiude ogni disegno per renderlo un momento distinto in una concatenazione cronologica: la vignetta è al servizio del *tempo*. Nel manga la vignetta è al servizio del *senso*. Il mangaka la usa al pari del disegno che essa contiene per esprimere ciò che vuol fare provare al lettore. Il confronto fra Hergé e Tezuka è rivelatore: che i personaggi di *Tintin* corrano, saltino, volino o cadano negli abissi, il maestro del fumetto franco-belga li racchiude sempre in una griglia dalle vignette rettangolari, laddove il dio del manga dà alle sue vignette forme che accentuano all'estremo i movimenti e struttura la sua tavola in modo che essa esprima l'atmosfera della scena nella sua interezza. Nei fumetti del papà di Tintin solo il contenuto di ciascuna vignetta «racconta»; in quelli del papà di Astroboy, tutto «mostra qualcosa da vedere».

Kirihito (1970), di Osamu Tezuka, vol. 3, p. 162.
© Tezuka Productions / Hazard.
Le lunghe vignette che attraversano energicamente la tavola esprimono tutta la violenza del confronto fra Kirihito e Li-hua. Questa veemenza è accentuata dal capovolgimento della simmetria, che getta i due protagonisti da un lato all'altro in ogni vignetta, mentre il cadavere del neonato, punto focale dello scontro, «rimane al suo posto». Per contrasto, la verticalità delle tre vignette inferiori fa sentire al lettore la fermezza della giovane donna, che pone fine al conflitto. Per meglio significare l'«oscura decisione» di Li-hua, Tezuka sacrifica qualsiasi verosimiglianza disegnandola bruna nell'ultima vignetta, o meglio virandola in nero, oscurandone la chioma.

Kirihito (1970), di Osamu Tezuka, vol. 3, p. 20.
© Tezuka Productions / Hazard.
Il giovane medico cerca di convincere la sua disperata paziente – visivamente «schiacciata», nella quinta vignetta, dal peso dell'intera tavola che la sovrasta – che sarà in grado di guarirla… Nel modo in cui le vignette convergono come «verso il medesimo obiettivo» e con la loro impaginazione piramidale, al tempo stesso stabile e dinamica, la struttura della tavola nel suo insieme mostra come il giovane uomo voglia persuadere la sua cavia ed eserciti su di lei delle pressioni psicologiche.

Kirihito (1970), di Osamu Tezuka, vol. 3, p. 43.
© Tezuka Productions / Hazard.
La tavola, come sempre, si legge da destra a sinistra. Essa fa saltare all'occhio il contrasto fra lo scenario opprimente del congresso medico, dominato dal brutale mandarino (a destra), e il miscuglio di fragilità, tensione estrema, dolore, ma anche determinazione, della paziente sfigurata che si decide ad affrontare gli sguardi della platea. Tezuka «fa sentire visivamente» questi complessi sentimenti mediante la colonna di vignette sorapposte (fragilità, ferite emotive), ma regolari (decisione), nella colonna che occupa la metà sinistra della tavola.

Kirihito (1970), di Osamu Tezuka, vol. 2, pp. 186-7.
© Tezuka Productions / Hazard.
Nelle scene fortemente dinamiche, come in quelle in cui ci sono dei personaggi che corrono, Tezuka usa spesso delle lunghe vignette verticali che «corrono» esse stesse lungo tutta la tavola, con un effetto prospettico molto accentuato. Il mandarino, in preda al panico all'idea che il suo paziente morirà mentre egli vuole invece presentarlo al congresso medico, è ripreso letteralmente «a soqquadro».

Le autrici di shôjo manga si spingono in questo senso ancora più lontano. Invece di usare, come Tezuka, la dura geometria delle vignette deformandole, le shôjo mangaka tendono perfino a ripudiare la successione di questi riquadri che ordinano, tagliano e imprigionano lo spazio con una brutalità «tutta maschile». Preferiscono disfarsene con dolcezza. Ne rompono la presunta continuità temporale per renderle delle illustrazioni contigue, che esse separano o giustappongono fra loro senza linee divisorie. Nelle loro tavole mettono l'uno accanto all'altro disegni vicini o intersecantisi, non separati da bordi. Rarefanno le divisioni ideali fra i disegni a tal punto che la tavola assume un aspetto unificante e unitario. Lo spazio si libera della tirannia dei quadretti e offre ai personaggi uno spazio più fluido; anche i pensieri e i dialoghi sono spesso espressi in assenza di nuvolette, e tutto è permesso alla disegnatrice per creare i sentimenti e le sensazioni che si vogliono suggerire: dalle ghirlande ai cuoricini. Tutto ciò fa dello shôjo manga (per lo meno, nelle sue incarnazioni più «classiche») il genere forse più spiazzante per il lettore occidentale. Mentre il fumetto europeo o quello americano sono sempre stati una faccenda per maschi, con canoni iconici e tecnici maschili, il modo in cui le disegnatrici giapponesi trattano la vignetta e la tavola riflette una concezione «femminile» – fermo restando che spesso si tratta comunque di stereotipi di genere, sui quali la discussione sarebbe lunga – della sperimentazione e codifica del reale.

Quest'utilizzo delle vignette per rafforzare l'espressività della narrazione grafica spiega in parte come mai sia forse più facile entrare in modo più completo nel mondo di una storia di manga qualora non si sia cresciuti con i fumetti occidentali, il che è spesso il caso dei giovani e delle giovani degli ultimi vent'anni, in Europa e nelle Americhe. Ad ogni modo il neofita del manga, anche quello adulto, non deve farsi prendere dal panico. Le novità più rimarchevoli per i lettori e le lettrici non avvezzi ai manga si incontrano quasi esclusivamente nelle serie per adolescenti. I più grandi mangaka usano la classica griglia nella quasi totalità delle loro tavole: così fanno – e cito solo alcuni dei più importanti tradotti in Italia e in Francia – Jirô Taniguchi, Hisashi Sasaguchi, già citati, ma anche Katsuhiro Ôtomo in *Akira*, Naoki Urasawa in *Monster* o *20th Century Boys*, Hideki Mori in *Bokkô*, Kaiji Kawaguchi nei suoi thriller di fantapolitica militare (*Zipang* e altri), Rumiko Takahashi nelle sue fantasie romantiche (*Maison Ikkoku*, *Ranma ½*),

Nana (1999–), di Ai Yazawa.
© Ai Yazawa / Shûeisha / Delcourt.
Un'interessante doppia tavola, le pp. 96-7 del vol. 17, ripresa dall'edizione francese dell'opera. Per suggerire graficamente la nostalgia del ragazzo, Ai Yazawa mostra tre vignette ambientate nel passato e un augurio, come lanciato al cielo stellato. Ma per esprimere la forza dei sentimenti evocati, dà alla doppia tavola e a ciascuno dei suoi elementi una composizione geometricamente molto regolare. La traduzione (il senso di lettura è da destra a sinistra): «Anche se non posso far nulla per te…» «… vorrei poter comprendere la tua solitudine…» «Vorrei di nuovo…» «… che stringessi la mia mano nella tua».

Hanayori dango (1992-2004), di Yôko Kamio, vol. 22.
© Yôko Kamio / Shûeisha / Panini.
La giovane Tsukushi non sa nulla dell'amore. Per comunicarne l'ingenuità, Yôko Kamio giustappone degli elementi eterogenei in un quadro d'insieme realistico (fatta eccezione per il cielo romantico, pieno zeppo di stelle). Il viso della protagonista sovrastante questo fondale traduce graficamente l'introspezione nella quale è immersa. Il doppio riflesso nei suoi occhi e la sua capigliatura nera, che però nel ritratto grande è resa in bianco (effetto inverso rispetto a quello usato da Tezuka), comunicano il suo sogno a occhi aperti, il cui oggetto, sfumato, sul bordo destro, sembra sfuggirle. Il testo, che in questo caso particolare è progettato per essere letto sia da destra a sinistra che da sinistra a destra, «gira in tondo» come i pensieri della ragazza.

Mitsuru Adachi nelle sue serie di sport e romanticismo (*Rough*, *H2*, *Cross Game*) e Hiroshi Hirata nei suoi affreschi storici dalle sontuose campiture in nero (*Satsuma gishi den*)...

Al di là dello shônen e dello shôjo manga, le tavole nelle quali il gioco di vignette è spinto all'estremo, come quelle in cui i riquadri scompaiono, costituiscono in generale dei casi limite. Sono come una firma dell'artista, attesa dai suoi fan, per esempio la doppia tavola con una scena di combattimento a struttura ternaria, con un arresto su di un'immagine a tutta pagina, presente in quasi tutti gli episodi di *Kozure Ôkami*, o i volti in primissimo piano a tutta tavola in vari manga disegnati da Ryôichi Ikegami.

Da sinistra: *Monster* (1994-2001), di Naoki Urasawa. La copertina del primo volume dell'edizione italiana. © Naoki Urasawa / Shôgakukan / Panini.
Copertina di un numero di *Cross Game* (dal 2005), di Mitsuru Adachi.
© Mitsuru Adachi / Shôgakukan / Tonkam

Dare a intendere le emozioni / 1 Lubrici gocciolamenti e croci della collera

Il neofita del manga spesso risulta anche molto colpito, se non stupefatto, dalle ghirlande di fiori, dalle foglie che svolazzano al vento o dai cuoricini che le disegnatrici di shôjo manga hanno l'abitudine di disseminare nelle loro tavole. Il lettore poco avvezzo ai manga può a buon diritto restare disorientato da simboli dal significato poco comprensibile, come stalattiti di ghiaccio, goccioloni sulla tempia, torte alla crema che spuntano sugli sfondi come carte da parati, sfilze di polpi grotteschi e danzerecci, dinosauri paffutelli e altre improbabili bestiole. Questi elementi, che per i lettori occidentali non familiarizzati al manga sono spesso incongrui o demenziali, non sono altro che alcuni dei moltissimi mezzi che i mangaka usano per affrontare e risolvere la sfida centrale della narrazione grafica: rendere percepibili le emozioni e lo stato d'animo dei personaggi evitando che il testo scritto fagociti quello iconico. Il manga, ivi compreso lo shôjo, può a volte essere un vero chiacchierone ma, in genere, si distingue dal fumetto occidentale per la sua volontà di privilegiare i mezzi grafici per trasmettere le emozioni, piuttosto che lasciare questo compito alle nuvolette.

Primissimo piano da *Sanctuary* (1990-'95), di Ryôichi Ikegami. © Sho Fumimura – Ryôichi Ikegami / Shôgakukan / Star Comics. Ryôichi Ikegami ha reso i volti a tutta pagina un suo marchio di fabbrica: un viso quasi sempre maschile, che egli offre regolarmente ai suoi lettori. Virtuoso nell'uso dei retini e dei tratteggi, afferma di voler «disegnare il più bell'uomo del mondo» e ha un debole per i *bishônen*.* Ma quando vuole sa anche disegnare sia figure volutamente tutt'altro che attraenti, sia corpi e volti femminili molto seducenti, come mostra l'immagine che apre questo Capitolo.

Nella società giapponese l'informazione viene trasmessa da una molteplicità di vettori, fra i quali la parola è solo uno fra i tanti. Per un giapponese, «tutto è segno»: lo sguardo e la gestualità, segnalati in modo perfino

Kozure Ôkami (*Lone Wolf & Cub*, 1970-'76), di Kazuo Koike e Gôseki Kôjima, voll. 3 e 14.
© Gôseki Kôjima – Kazuo Koike / Futabasha / Panini.
Kôjima suggella sempre i suoi episodi con due tipi di tavole: nel primo tipo presenta dei soggetti in piedi a tutta pagina, molto lavorati, nello stile gekiga carico di neri, nei quali il personaggio si staglia su di uno sfondo caratterizzato da tratteggi e retini dall'effetto «espressivo» e saturo di linee di tensione o percorso da fiamme simbolizzanti collera o determinazione. Il secondo tipo è una scena di combattimento fra Ittô Ôgami, l'assassino solitario, e una truppa nemica, che costituisce il punto culminante della maggior parte delle puntate di questo manga. Kôjima organizza questo tipo di scena sempre sue due tavole, costituite di tre strisce e (quasi sempre) cinque vignette: quattro vignette satelliti intorno a una vignetta orizzontale principale che scorre lungo entrambe le pagine.

infinitesimale, ma anche i rumori che accompagnano un'azione. Lo scoppiettio di un ceppo permette di percepire tutta l'atmosfera che avvolge una scena, laddove per l'occidentale «si vede solo del fuoco»: un semplice elemento scenico. La pioggia del manga può cadere in molti modi diversi, ai quali corrispondono altrettante onomatopee. Lo stesso silenzio ha una qualità significativa, alla quale la cultura giapponese è più sensibile della nostra: infatti nei manga proprio per il silenzio c'è una precisa onomatopea – *shh hhhhhhhhhi* – mentre in Occidente, più prosaicamente, «non si sente nulla». I giapponesi distinguono mille e un suono là dove noi non udiamo che un indifferenziato brusio. Ne è prova la scarsa varietà di onomatopee con le quali i traduttori occidentali cercano di rendere quelli che per loro sono dei veri rompicapo: i *gata gata* (sedie che strisciano), *zawa zawa* (folla scatenata o inquieta), *wai wai* (folla felice e agitata) e *wara wara* (folla che si riunisce), o ancora *ssu* (una ciotola della cerimonia del tè sospinta sul tavolo verso colui che dovrà berne) o *gassa gassa* (un personaggio che rovista nella sua borsa)... Messi alle strette, incapaci di «dare a intendere» azioni fornite di adeguate onomatopee in italiano, inglese,

francese, tedesco o spagnolo, i traduttori europei e americani, forse anche per scarsa fantasia, spesso le descrivono usando verbi al posto di suoni astratti veri e propri.

In Occidente, come proclama il Vangelo, «il Verbo si fece carne». In altri termini: ciò che la parola veridica esprime è la stessa realtà. In Giappone, la cultura pone in grande risalto l'empatia, felicemente denominata *hara* de wakaru*: «comprendere con il "punto vitale"». Non l'orecchio, vicino al cervello che decodifica e ordina, ma l'essere nella sua interezza, che percepisce, prova e sente. All'abile oratoria i giapponesi preferiscono la sincerità, anche se magari maldestra, di colui che non esiti a mostrare la verità del suo cuore. Spesso descritti come impassibili, quando non esperti della dissimulazione, i giapponesi possono manifestare le loro emozioni in modi che noi potremmo giudicare esagerati o ridicoli. Tre primi ministri contemporanei, benché dalla fama di uomini «forti», non hanno esitato a piangere in pubblico:[3] le loro lacrime, che in Occidente sarebbero state forse additate come una debolezza, in Giappone sono state apprezzate come una prova della loro capacità di provare e condividere i sentimenti umani (*ninjô*). Nell'Arcipelago, se le parole sono sempre sospettate di dissimulare, le emozioni mostrate senza imbarazzo sono prova di onestà. Di qui la propensione dei mangaka a utilizzare espedienti grafici, invece che testuali, per trasmetterle.

Per sortire quest'effetto, essi fanno uso di procedimenti dai principi universali. Ogni amante del fumetto conosce le icone simboliche che permettono di illustrare delle sensazioni: le scintille o le stelle che danzano intorno a un personaggio stordito (dalle botte o dall'alcol), o la lampadina che mostra che questi ha avuto un'idea «brillante». Coadiuvati dalla cultura dei kanji, i mangaka hanno inventato delle icone ancor più numerose e astratte. Alcune, come la «goccia della vergogna» sulla tempia o «il fulmine della percezione intuitiva» sullo sfondo di un personaggio dall'espressione arguta, o euforica, o comunque intensa, si decifrano istintivamente. Altre richiedono un po' di familiarità, come la «croce della collera», che mostra due vene a croce rigonfie sulla tempia del personaggio, a significare uno stato di rabbia, il solo sentimento che le norme sociali giapponesi vietano categoricamente di manifestare apertamente; o «il vento della solitudine», o il sanguinamento del naso, un gocciolamento (o spesso, un deciso fiotto) che manifesta l'eccitamento lubrico del liceale di fronte alle mutandine bianche

della compagnetta di classe, appena esposte alla vista magari per colpa di un'improvvisa raffica di vento. Comunque non v'è nulla che per il neofita possa costituire un ostacolo insormontabile alla comprensione dei manga.

Non contenti di moltiplicare le icone simboliche, i mangaka le dissociano a volte dai personaggi, ai quali i fumetti occidentali di solito li collegano indelebilmente, per inserirli addirittura nel fondale della vignetta, sia in primo piano sia in secondo piano. In Occidente, dove il soggetto individuale si vede al centro di tutto, la narrazione a fumetti fa del personaggio parlante il vettore fondamentale, se non unico, delle emozioni; nel manga, queste costellano l'intera situazione e i personaggi vi ci sono immersi. Nel sovraccaricare i fondali di fiori o nel seminarli di torte o polpi, nel saturare le ambientazioni di linee cinetiche o di tensione o di fiamme di collera, è l'intera immagine che il mangaka mobilita allo scopo di esprimere, a scapito del realismo, l'emozione del momento e la tonalità generale della scena. Non è più la nuvoletta a dirci cosa pensare dei sentimenti dei personaggi: è il disegno nella sua interezza che ci parla.

Dare a intendere le emozioni / 2
«Volti occidentali» e corpi SD

Per rendere le emozioni le più visibili possibile, gli autori di manga hanno anche preso in prestito dal retaggio culturale giapponese la tecnica delle stampe e quella del teatro kabuki. Le stampe suggerivano il movimento solo negli occhi e nella bocca delle figure rappresentate, caratterizzate da volti bianchi spesso impassibili e deprivati di altri tratti dell'espressione. All'opposto, gli attori del teatro kabuki esasperano le emozioni con una fitta gamma di smorfie facciali. Nel manga si trovano non solo molte delle fisionomie riprese dal kabuki, dove il minimo tratto e la mimica sono acuiti fino al grottesco, ma anche volti del tutto minimalisti, proprio come quelli delle stampe classiche, e però stavolta dotati sovente di enormi occhi, ereditati direttamente dallo stile disneyano.

Il cosiddetto «stile manga» è naturalmente, in sé, un costrutto stereotipico occidentale; esistono molti stili, secondo la varietà e sensibilità di un innumerevole numero di autori; tuttavia, l'idealiz-

Sunabôzu ('Il ragazzo della sabbia', 1997), di Masatoshi Usune; qui, una tavola dall'edizione francese, intitolata *Desert Punk*; il manga è inedito in Italia.
© Masatoshi Usune / Enterbrain.
Un neofita del manga probabilmente penerà a riconoscere l'eroe nelle sue diverse «maschere»: dal realismo puro (al centro) allo stile SD usato per esprimere – all'insegna dell'eccesso, lo stesso tipico degli attori del kabuki – i sentimenti che risvegliano istinti infantili, incontrollati: eccitazione, sollievo, panico, ilarità, stupore, fastidio… Il disegnatore usa anche una versione «diabolica» e una versione «neutra» e «semi realista» (in basso a destra).

zazione di uno stile manga «medio» è spesso associato a questo tipo di volti perché essi predominano nelle serie per adolescenti. Presso moltissimi genitori essi hanno suscitato, fin dall'epoca dell'arrivo dei disegni animati nipponici (che spesso riproducono gli stili grafici dei manga, adattandoli al medium televisivo), dei commenti molto acidi – «sono disegnati male», «si somigliano tutti» – e una domanda ricorrente: «ma perché hanno l'aspetto da occidentali?». Errore: i visi dei personaggi dei manga non cercano minimamente di apparire «occidentali», non più di quanto non cerchino di apparire «giapponesi». La loro funzione è stata perfettamente esplicitata da Roland Barthes a proposito dei volti ricoperti di cerone bianco degli attori teatrali giapponesi: «La faccia è soltanto *la cosa da scrivere*».[4] I volti minimalisti dello shônen e dello shôjo manga sono stati concepiti allo scopo di facilitare al massimo l'espressione grafica dei sentimenti e delle emozioni iscritti nei loro immensi occhi rotondeggianti. Questi volti, bianchi e lisci come uno schermo cinematografico, sono triangolari perché possano trovarvi posto degli occhi così grandi. Aggirando qualsiasi realismo, anch'essi non sono più altro che icone simboliche. La loro forza espressiva, sbarazzatasi di qualsiasi orpello e di qualsiasi scrupolo di natura estetica, ne risulta rafforzata, depurata, suscitando l'empatia del lettore meglio di quanto non riuscirebbe a fare un ritratto pieno di dettagli. Questo schermo vuoto permette non solo al mangaka di «proiettarvi» le emozioni, ma anche al giovane lettore di «proiettarvisi».

È anche per una ragione tecnica – oltre che per il fatto che molti giovani giapponesi dei due sessi se li tingono – che molti personaggi dei manga per adolescenti hanno i capelli «biondi» (ma più esattamente: lasciati in bianco) o, nelle pagine a colori e nelle copertine,

dei colori più vari, nonché acconciati nei modi più bizzarri. I volti minimalisti, che hanno la vivace tendenza ad assomigliarsi fra loro, vengono così differenziati dalle capigliature. Ogni giorno assediati dal fatto di dover costantemente decodificare ideogrammi che a volte differiscono fra loro solo per un minuscolo tratto, i lettori giapponesi non hanno bisogno, per distinguere due giovani efebi o due graziose collegiali, che di segni appena accennati: dei boccoli, una frangetta a sinistra o a destra, un naso all'insù o a patatina, un orecchino... i quali, ohibò!, di rado risultano sufficienti al lettore occidentale non avvezzo.

Versailles no bara (*Lady Oscar*, 1972-'74), di Riyoko Ikeda.
© Ikeda Riyoko Production / Shûeisha / Panini.
L'imperatrice Maria Teresa d'Austria «al naturale» e «super deformata» per la collera o per la costernazione, davanti ai risultati scolastici della figlia Maria Antonietta.

Lo stadio terminale dell'ostentata iscrizione delle emozioni nel fisico dei personaggi è il cosiddetto *super deformed*, abbreviato SD, nel quale tutto il corpo diviene un'icona simbolica. Questa tecnica è generalmente utilizzata per mostrare che il personaggio è in preda alle emozioni e agisce come un bambino. Grottesche per chi pensa che il fumetto sia una forma d'arte in cui occorrerebbe il rispetto della verosimiglianza, le figure in stile SD sono tuttavia la quintessenza di ciò che il manga cerca di fare: mostrare con tutti i mezzi, ma parlando verbalmente il meno possibile, la verità più profonda di un personaggio. In questo senso i manga sono, a modo loro, una perfetta espressione della cultura giapponese più tradizionale.

I segni, tra eccesso e parsimonia

La combinazione «visi con gli occhioni + varietà di simboli + fondali espressivi» giunge a volte, soprattutto negli shôjo manga, a un affollamento di significanti che può far sorridere il lettore abituato

Versailles no bara (*Lady Oscar*, 1972-'74), di Riyoko Ikeda.
© Ikeda Riyoko Productions / Shûeisha / Panini.
La giovane Rosalie scopre dalla povera mamma morente che la sua vera genitrice biologica è una nobile cortigiana. Riyoko Ikeda sovrappone quattro piani: le vignette narrative, relegate sul livello più arretrato; lo spirito della mamma morente che si dilegua, al di fuori e al di là dei riquadri; la giovane, che si ritrova «sganciata» in primo piano; e il suo sconcerto, che lascia anch'esso, idealmente, il piano della tavola. Per complesso che sia l'insieme, il lettore avvertito decifra a colpo d'occhio «la chiave», o, per usare la terminologia dei kanji, «il radicale», negli occhi della ragazza, nei quali si inseriscono quattro diverse emozioni: lo sconvolgimento (il cerchio bianco al centro dell'iride), il dolore (le lacrime), il turbamento (la sfumatura nella parte inferiore dell'iride) e la determinazione (il riflesso a croce).

dal fumetto europeo a una maggiore parsimonia di segni. I Fiori dell'Anno 24 ne hanno fatto un marchio del loro stile, in particolare la grande Riyoko Ikeda. In quel monumento nazionale che è divenuto *Lady Oscar*, le tavole gettano letteralmente il loro significato in faccia al lettore. Ikeda si situa esattamente all'opposto rispetto a quella che, per Roland Barthes, era la quintessenza della cultura giapponese: una riduzione del segno fino al punto in cui esso «s'abolisce prima che qualsiasi significato abbia avuto il tempo di "prendere"».[5] All'opposto anche rispetto a ciò che Jun'ichirô Tanizaki esalta in quel classico dell'estetica giapponese che è *Libro d'ombra*: che la pittura non sia più altro se non «la traccia di un inchiostro evanescente» che lascia tutto da indovinare e immaginare.[6]

Ma l'universo così brulicante di segni del manga, anche qui, sfida le semplificazioni. Nello shôjo manga contemporaneo, a fianco alle specialiste della tavola sovraccarica e degli occhioni ricolmi d'emozioni, una nuova generazione di disegnatrici si è affermata negli anni Novanta, le più conosciute delle quali in Europa sono le due Okazaki (Kyôko e Mari), Moyoco Annô, Erica Sakurazawa, Kiriko Nananan, Ebine Yamaji, Q-ta Minami, Yayoi Ogawa e Sakura Fujisue. Queste autrici adottano stili estremamente sintetici, nei quali il tratto viene posato sul foglio con la stessa chiarezza di un testo calligrafico e nei quali, nei visi spesso fragili e impassibili, l'occhio è, stavolta, come lo ravvisava Barthes: «sbarrato, fermato dal ciglio superiore della fessura, [...] è libero nella sua fenditura. Nulla lo trattiene perché iscritto direttamente nella pelle e non scolpito

nell'ossatura, il suo spazio è quello di tutto il viso».[7] Simile in questo alla stessa cultura giapponese, ricco tanto dell'esuberanza popolare che del rigore dello zen, così dell'edonismo burlone dell'*edoko** come del sobrio eroismo del samurai, il manga sposa i contrari perfino nel cuore degli stessi generi grafico-narrativi. Esso dà la garanzia, a chi voglia farne scoperta, di trovarvi certamente l'opera di proprio gusto.

Shibô toiu na no fuku ('Indossando un abito di grasso', 1997, in Italia *Questo non è il mio corpo*), di Moyoco Annô, incentrato sull'anoressia: già dalla copertina è visibile un particolare modo di concepire i personaggi, adulto e drammaticamente legato alla realtà. © Moyoco Annô / Shôdensha / Kappa Edizioni

Il movimento soggettivo e il tempo sospeso

Oltre all'espressione dei sentimenti, la maggiore sfida della narrazione a fumetti consiste da un lato nel dare l'impressione del movimento con delle immagini fisse, e dall'altro nel suggerire il senso dello scorrere del tempo in una narrazione nella quale non vengono mostrati che degli «istanti» (o meglio, dei brevi lassi di tempo) in sequenza.

Sulla base della sua prossimità con il cinema, il manga moderno s'impegna nella resa del movimento con particolare cura. Non è stato il manga a inventare uno dei principali simboli grafici usati a questo scopo – le linee cinetiche o di movimento – ma l'uso massiccio che se ne fa è forse giudicato come invadente dai lettori primariamente accostumati al fumetto occidentale ed europeo in particolare, i quali sono al riguardo assai più parchi. Le linee cinetiche abbondano anche nei lavori dei mangaka formatisi nella scuola del gekiga, il cui realismo non si giova di quasi alcun altro elemento simbolico. Soprattutto, i mangaka li usano in moltissimi contesti narrativi e addirittura come «fondale significante» al posto delle ambientazioni vere e proprie, nelle scene nelle quali la tensione emotiva è al suo apice, perfino se i personaggi sono del tutto immobili. Questo procedimento permette anche al fumettista nipponico, sempre alle strette per rispettare le sue scadenze di consegna settimanali, di economizzare sul lavoro e risparmiare tempo. D'altro canto è probabilmente perché esigono minuzia e tempo per la

loro realizzazione che le altre tecniche di resa simbolica del movimento, ispirate alla fotografia e al disegno animato, e sperimentate specialmente da Tezuka, alloggiano nei manga solo di rado.

Una grande innovazione del manga è stata l'invenzione del «movimento soggettivo». Posizionando il lettore «in sella» alla motocicletta lanciata a tutta velocità, «nell'occhio» del battitore che vede arrivare la palla lanciata verso di lui, «sotto i piedi» dell'uomo colpito a morte che barcolla all'indietro, i disegnatori giapponesi hanno sostituito, all'astrazione iconica che privilegia uno sguardo dall'esterno, l'inserimento diretto del lettore nel cuore del movimento, nel fulcro dell'azione. Essi sono stati, in tal modo, i primi a usare massicciamente nel fumetto quello che in seguito è divenuto il principio essenziale dei videogiochi della famiglia *first person shooter* (sparatoria in soggettiva). Ciò è uno dei principali motivi per i quali gli adolescenti, entusiasti adepti dei videogiochi e soprattutto di quelli che si svolgono con una ripresa in soggettiva, non hanno alcuna difficoltà a capire i manga al primo sguardo.

La priorità data alla parte grafica e all'espressività la ritroviamo nel trattamento del tempo. Per seguirne il corso, il manga non usa testi che indichino, in didascalie in un angolo della vignetta, «Frattanto...» o «Due anni dopo...», proprio come non segnala i cambiamenti di luogo precisando «A dieci chilometri di distanza...» o «Roma». Per capire che è trascorso del tempo e che si è passati in un'altra stagione, il lettore deve a volte accontentarsi di un germoglio o di una foglia morta, e solo l'apparizione del Colosseo in una tavola indicherà che l'azione si svolge ora a Roma. I salti temporali all'indietro sono indicati solo da simboli grafici: lo spazio fra le vignette diventa nero, il fondo diviene grigio o i bordi vanno a combaciare col limite della pagina. Nei manga dallo stile molto carico di dettagli e che fanno grande uso dei grigi, dei neri e dei retini, come quelli del gruppo di autrici CLAMP, perfino il lettore esperto a volte vi si può perdere.

Nel fumetto europeo e americano – in particolare nella maggior parte della produzione popolare seriale – la continuità narrativa è assicurata dal fatto che la sequenza delle vignette corrisponde a una concatenazione temporale. Due vignette che si susseguono corrispondono a due momenti successivi di una medesima azione e, se v'è un cambio di scena, un cartiglio o un segno lo segnalano pressoché immancabilmente, come una testata di capitolo, i quali

aprono una nuova continuità temporale.[8] I disegnatori giapponesi, da parte loro, concatenano spesso e volentieri le loro vignette, come spiega fra gli altri il fumettista Scott McCloud, «da punto di vista a punto di vista». Questo procedimento, che la maggior parte dei maestri del fumetto occidentale non avevano mai usato prima dei giapponesi e molti dei quali ancora non usano affatto, consiste nel mettere in sequenza vignette che rappresentano diversi punti di vista su una scena in corso, senza alcuna indicazione che fra tali vignette vi sia un rapporto di successione temporale. Dunque il tempo, come fattore narrativo, viene in un certo senso eliminato, o messo fra parentesi, ed escluso dagli elementi che si vogliono comunicare univocamente: ciò che l'autore vuole trasmettere al lettore consiste invece in frammenti di una scena in corso di svolgimento, sguardi differenti, un'atmosfera, un umore.

Ha scritto ancora McCloud che, piuttosto che stabilire un ponte fra due vignette distinte nel tempo, il lettore di manga raccoglie dei frammenti sparsi, che percepirà come simultanei,[9] come fa Ai Yazawa in *Nana* (cfr. le pagine precedenti). Anche qui il lettore di fumetti europei può essere ancora disorientato da un procedimento che permette, per esempio nelle serie incentrate sulla pallacanestro o il calcio, di dilatare su più pagine il brevissimo lasso di tempo che intercorre fra l'istante in cui l'eroe effettua il tiro da cui dipende la vittoria e quello nel quale il pallone entra infine a canestro o in porta, mostrando successivamente (e, tuttavia, «nello stesso tempo») la palla, la rete verso la quale essa si dirige, i volti stupefatti degli spettatori, il pugno chiuso del campione in piena tensione, le smorfie sconvolte dei suoi avversari, lo sguardo fiducioso dell'allenatore e l'espressione ansiosa della fidanzatina...

Non v'è dubbio che esista una relazione fra il modo in cui il manga rappresenta il tempo e la concezione che ne ha la cultura giapponese nel suo insieme. Se il tempo occidentale fila dritto come una freccia verso il suo bersaglio (il Progresso), in un Giappone che ancora sogna di essere una civiltà contadina il tempo viene concepito piuttosto in termini ciclici, come le stagioni. Ciò si nota molto bene nelle serie di manga che hanno quale ambientazione la scuola o l'università. Si ripetono, durante l'avvicendarsi degli anni scolastici/accademici nei quali tali serie sono ambientate, diversi passaggi obbligati quali la cerimonia di rientro, la festa dell'istituto, il viaggio di classe al mare, le vacanze estive, la celebrazione dell'Ô-bon* e i suoi giochi di fuoco sulla riva di un corso

d'acqua... E tuttavia, anche un fattore più prosaico spiega questa propensione dei mangaka ad allungare e prolungare il tempo: per un disegnatore che deve consegnare una ventina di tavole alla settimana, quando non il doppio per gli autori più richiesti, compito duro anche se si viene aiutati da numerosi assistenti, è molto comodo l'espediente di moltiplicare le tavole su di una stessa scena economizzando sulla sceneggiatura. Radici culturali e interesse professionale danno qui vita a un armonioso rapporto...

***

Il rammentare le condizioni di produzione ci riporta a una realtà fondamentale del mestiere di mangaka: fare manga, in generale, non è un'arte in senso stretto. Al ritmo di una sessantina di tavole all'anno, o per alcuni anche meno, i maggiori autori di album francesi o di romanzi a fumetti europei e americani possono – benché ciò faccia arrabbiare i loro fedeli lettori più impazienti – lavorare in tutta tranquillità dando molta attenzione all'aspetto estetico dei loro lavori e, così facendo, rivendicare per le loro opere lo statuto di «nona arte». D'altro canto è proprio come un'arte (*bijutsu*) che i giapponesi ancora percepiscono il fumetto europeo: gli album francesi, per esempio, sono oggetti di collezione che nulla hanno a che vedere con le serie di manga per come concepite dai giapponesi e questo spiega perché, nel più grande mercato nazionale di fumetti al mondo (quello nipponico, appunto), le esportazioni di fumetti francesi, o in generale europei, siano insignificanti. Il mestiere di mangaka, inoltre, è spesso quello di uno stakanovista che è costretto a realizzare un prodotto in catena di montaggio, a cadenza frenetica. Quest'esigenza del modo di produzione, nonché l'ossessione a privilegiare la comunicazione grafica di «sensazioni», sono i marchi di fabbrica del manga, che ne fanno una forma ben distinta nell'universo della narrazione fumettistica contemporanea.

Non tutti i mangaka producono allo stesso ritmo e creano manga con la stessa filosofia, come dimostra – torniamo così al punto di partenza della discussione – l'opera di autori che possono permettersi di essere disegnatori parsimoniosi o che hanno scelto di esserlo, come mostrano le disegnatrici della nuova generazione, le quali preferiscono il fumetto *one-shot*, in volume unico, alla lunga serialità e a volte evitano la tappa della pre-pubblicazione

su rivista e la tirannia del pubblico che la caratterizza. L'accesso a queste opere non è difficile per gli amanti occidentali del «bel fumetto», poiché diversi editori hanno privilegiato negli ultimi anni la pubblicazione di manga «d'autore». Per quanto riguarda invece i manga più commerciali, che spopolano in vari paesi europei e che in fondo costituiscono forse il tipo di manga di fatto più rappresentativo per capire perché i fumetti giapponesi abbiano così tanto successo e siano così tanto amati dai giovanissimi, dai giovani e, in effetti, anche dai non-più-così-giovani (dai 35 anni circa in su), occorre che il neofita provi ad abbandonarsi al flusso grafico-narrativo, a immergervisi senza troppo preoccuparsi degli eventuali, e comunque circoscritti, problemi di comprensione che la lettura potrà causare all'inizio. Si tratterà di un flusso, per l'appunto, in cui l'occhio dovrà navigare per la tavola in lungo e in largo, in cui si dovrà decifrare l'insieme di sentimenti dei personaggi energicamente espressi a livello grafico, la girandola di movimenti, lo scorrere e tornare indietro di un tempo elastico.

Sottoponendosi a questa pluralità di flussi, il lettore potrà penetrare nell'universo del manga. Ne verrà a volte sbalordito per i suoi contenuti, o per esempio per i volti scarni dai grandi occhi, o per i nanetti SD, o per la simbologia a volte peculiare; elementi che questo Capitolo avrà forse avuto modo di far guardare sotto una nuova luce.

Il 25° e ultimo volume di *Great Teacher Onizuka* (1997-2002), di Torû Fujisawa, nella sua edizione francese. Il manga è stato pubblicato in Italia dalla Dynit, con la medesima grafica. © Torû Fujisawa / Kôdansha / Pika / Dynit

«COM'È POSSIBILE CHE PIACCIANO?»
I manga e le fiabe

8

Che un primo ministro giapponese come Tarô Asô (in carica nel 2008-'09) sia un fan dei manga, può anche meravigliar poco. Ma che i paesi europei massimi rappresentanti e culle della nona arte, come Italia, Francia, Spagna, Inghilterra, guardino ai fumetti giapponesi con disprezzo – «mal disegnati», «sciocchi», «violenti», «volgari» – è un fatto davvero curioso.

Il Giappone ci aveva abituati a un tono culturale più solenne: i film di Ozu, gli scritti di Tanizaki, il gesto tragico di Mishima, i fiori di ciliegio... una cultura percepita come tutta fatta di sensibilità, di rigore e d'eleganza. E anche se il manga è ben radicato nella storia e nella cultura giapponesi, ciò non fa che sollevare una rinnovata domanda. Perché, in fin dei conti... il Giappone è scintoista, buddista e confuciano. Nel bel mezzo del XIX secolo era ancora isolato dal mondo. Brutalmente riaperto dalle cannoniere americane, s'è modernizzato più rapidamente di qualsiasi altra nazione al mondo. Nel corso di mezzo secolo s'è battuto da solo contro i giganti cinese, russo e statunitense.[1] Ha subìto i soli bombardamenti atomici della storia indirizzati a popolazioni civili. Questo percorso drammatico è radicalmente diverso da quelli della vecchia Europa e della giovane America. Come ha potuto l'immaginario forgiato da questo destino unico, al di là delle differenze, generare una cultura popolare capace di affascinare la gioventù di tutto il mondo, a cominciare da quella degli italiani, dei francesi, degli spagnoli, degli statunitensi? Che tipo di piacere si può ritrovare nei manga?

Una questione di piacere personale: l'«Id» e l'«Ego»

Si legge un manga per il proprio piacere. Questo piacere, come quello che qualsiasi prodotto culturale gradito procura, nasce dalla soddisfazione dei nostri bisogni psicologici. Questi bisogni sono determinati da due componenti che la psicanalisi ha battezzato «Id» ed «Ego». L'Id è l'insieme formato dalle pulsioni primitive dell'essere umano (volontà di potenza, ricerca di sicurezza, desiderio sessuale) e dai traumi che subiamo durante il nostro sviluppo personale: la separazione dalla madre, la scoperta del principio di realtà (il momento frustrante o irritante nel quale il bambino si rende conto dell'impossibilità di vedere tutti i suoi desideri soddisfatti come quando era un neonato), le incertezze fisiologiche e psicologiche dell'adolescenza. L'Ego è la configurazione particolare che queste costanti assumono nel nostro inconscio, in funzione della nostra storia personale e del nostro ambiente culturale. L'Ego mette in ordine le pulsioni dell'Id sotto forma di sei bisogni psicologici fondamentali:

— il bisogno di potenza;
— il bisogno di sicurezza, che ci spinge a riprodurre le situazioni familiari e piacevoli che abbiamo conosciute nella nostra vita;
— il bisogno di realizzazione: vivere, anche solo in forma vicaria, delle situazioni in cui abbiamo successo);
— il bisogno di distinzione: sentirsi differenti o superiori;
— il bisogno dell'eccitazione che procurano l'azione, la suspense e la drammaturgia dei sentimenti;
— e il bisogno d'evasione, lontano da un quotidiano monotono o stressante.

In funzione della nostra storia personale, questi sei bisogni sono presenti nel nostro Ego in proporzioni diverse. Un prodotto culturale, o un gioco, ci elargiranno delle gratificazioni psicologiche tanto più intense quanto più essi diano soddisfazione nelle proporzioni esatte a ciò che «ci dà più piacere».

Il lettore arriverà a queste forme di piacere quanto più sarà allo stesso tempo «pieno» di Id (le costanti comuni alla specie umana) e abbastanza «vuoto» del suo Ego affinché sia in condizioni tali da poter proiettare la propria condizione in un elemento esterno. Gli orsacchiotti, le bambole e i costumi da guerriero o da fata sono a questo riguardo dei prodotti perfetti. Costituiscono dei semplici supporti che consentono al bambino piccolo di soddisfare le pul-

sioni del suo Id prepuberale – dominato dal bisogno di sicurezza e dalla frustrazione generata dalla perdita del sentimento d'onnipotenza – nel suo raccontarsi esattamente la storia particolare che gli procurerà il massimo piacere, facendo le coccole alla bambola o rimproverandola, in un tentativo di esorcizzare una paura interiore o un genitore troppo severo. È tale infinita plasticità che fa sì che questi tipi di ninnoli non passino letteralmente mai di moda. Qualcosa di molto simile avviene con i volti dai grandi occhi tipici di moltissimi manga, il cui schematismo fa da supporto vuoto sul quale il lettore può liberamente proiettare il suo Ego.

Gto, McDonald's e *Pollicino*

Chi ha anche solo sfogliato qualche shônen o shôjo manga sa che le loro sceneggiature sono piene di traumi e di desideri primari comuni a tutti gli adolescenti del mondo. Sono ricolmi di tutte le costanti dell'Id: il dolore della separazione dalla madre, il conflitto col padre e la ribellione contro l'autorità, le domande e le curiosità sul mistero della sessualità, la paura di subire violenze sessuali per le ragazze, quella di castrazione o dell'impotenza per i ragazzi, le incertezze sul proprio corpo e sulla propria personalità in fase di formazione, e la morte, che i genitori hanno clamorosamente torto a credere sia al di fuori della gamma d'interessi e timori dei loro figli. In tal senso, il manga destinato agli adolescenti parla di loro meglio di quasi qualsiasi fumetto occidentale.

Great Teacher Onizuka (*Gto*, 1997-2002) è una serie i cui personaggi centrali sono studenti di scuola superiore. È un manga che, a oggi, rimane ancora uno dei maggiori successi di tutti i tempi del filone shônen, tanto in Giappone che in Europa; e ne sono devote lettrici anche moltissime ragazze. Nel corso dei suoi 25 volumetti, quasi tutte le giovani protagoniste hanno a che fare con la prospettiva di una morte violenta e repentina. Nel manga si parla spesso di suicidio e sono mostrati vari tentati suicidi; perfino una vera morte (benché, inspiegabilmente, come elemeno irreale e fantasioso, il personaggio in questione... resusciti). Quasi tutte le ragazze di questo manga sono minacciate di violenza carnale, hanno gli incubi sull'esser state violentate o pensano coscientemente di esserlo state, oppure vengono brutalizzate in altri modi, non senza che alcune rendano sadicamente la pariglia ai ragazzi,

Un'immagine eloquente del protagonista di *Great Teacher Onizuka* (1997-2002), di Torû Fujisawa. © Torû Fujisawa / Kôdansha / Pika / Dynit

minacce di castrazione incluse. Molte giovani sono alle prese con delle famiglie disunite o con un solo genitore (una situazione molto stigmatizzata in Giappone, dove fuori dal matrimonio avviene meno del 3% delle nascite) e tali genitori sovente rifiutano di occuparsi dei loro figli o se ne disinteressano.

Gli adolescenti occidentali non trovano l'equivalente né nei comics seriali americani, limitati in tutti i generi da una mentalità che tende a evitare di mostrare (se non in casi rari) le realtà poco convenienti, né nel fumetto europeo. Anche se quasi libero, ormai, da censure, quest'ultimo resta condizionato dalla sua pretesa a essere la nona forma d'Arte. Si sa che il miglior fumetto europeo sa produrre e ha prodotto dei capolavori. Ma è il manga che sforna successi su successi a livello di vendite e che riunisce a sé la gioventù di tutto il mondo. In Giappone, diversamente che in Europa (dove si cerca spesso di rendere graditi i fumetti seriali a un pubblico il meno differenziato possibile), a prevalere è la corsa ai gusti più particolari e settoriali. In un mercato iperconcorrenziale, nel quale le ricette del successo vengono copiate massicciamente, la competizione obbedisce alla medesima logica del mercato del fast-food, nel quale tutti gli hamburger si rassomigliano fra loro: l'arma definitiva è la quantità. La strategia *supersize* di McDonald's[2] – che consisteva nell'offrire a quelli che la richiedevano una porzione maggiore allo stesso importo – è anche quella dei mangaka, che offrono al lettore, per lo stesso prezzo, non più patatine o più carne, ma, a seconda del genere, doppia dose di dramma, di fantasia, di lacrime, di umorismo demenziale, di sentimentalismo, di violenza, o di mutandine in bella mostra.

Occorre ricordare, a quei genitori che esiteranno a lasciare fra le mani dei loro figlioli serie come *Gto* o *Dragon Ball* (le morti violente, in questa serie destinata principalmente ai bambini, abbondano), che esiste anche in Europa un genere letterario indirizzato ai bambini piccoli dove dei ragazzini più discoli che mai sfuggono al loro boia facendo sgozzare al loro posto delle bambine. Dove i

mariti sono dei veri e propri assassini seriali. Dove i genitori abbandonano il sangue del loro sangue nel cuore di foreste selvagge. Dove le giovinette indossano la pelle di animali scannati di fresco. Dove le orfanelle sono alla mercè di spietate matrigne. Dove i cattivi finiscono, fra le urla, dentro fosse ricolme di serpenti. Dove le bambinette e la loro nonnina che attendeva la piccola forma di burro portata dalla nipotina sono entrambe divorate dal lupo. E nel quale la psicanalisi non fa fatica a riconoscere, fra le pieghe narrative, sesso a volontà. Si tratta delle nostre care vecchie fiabe popolari, con cui sono cresciute intere generazioni di piccoli occidentali. Le fiabe testimoniano l'universalità di queste ombre che fanno tanta paura ai genitori ma in fondo ben poca ai bambini: troviamo queste ombre allungarsi negli universi del manga né più né meno che in quelli di *Pollicino*, *Barbablù*, *Pelle d'asino*, *Cenerentola*, *Biancaneve* e *Cappuccetto Rosso*, dove peraltro l'intervento salvifico del coraggioso cacciatore non è che un'aggiunta posteriore, ispirata dalla preoccupazione di non voler troppo traumatizzare le giovani testoline.

Bisogna proprio che Cappuccetto Rosso venga divorata?

Preoccupazione errata, secondo lo psicanalista Bruno Bettelheim,[3] per il quale il successo di queste storie lungo le generazioni, oltre che per il loro essere avvincenti, è informato dal loro valore pedagogico e dalla loro capacità di aiutare il bambino a veder chiaro in sé, poiché sono «associate alle sue angosce come alle sue aspirazioni» e tengono in conto «tutti gli aspetti della sua personalità», ivi comprese le cupe ombre dell'Id, di cui i genitori troppo ben intenzionati rifiutano di discutere con i figli. Invece di cercare di proteggerlo eccessivamente da quelli che l'adulto percepisce come gli insopportabili pericoli del mondo, le fiabe riconoscono «la gravità della situazione del bambino» alle prese con la realtà tutt'altro che idilliaca del mondo e che egli scopre senza comprendere, con desideri che non riesce a individuare con chiarezza e con paure (di abbandono, di morte) alle quali i genitori, incapaci di capire che il bambino effettivamente nutre tali paure, non forniscono alcuna risposta o spiegazione. Il bambino insomma ama le fiabe precisamente perché vi si riconosce e vi si proietta pienamente, paure e ombre comprese.

Proprio come le fiabe, il manga mostra agli adolescenti «la gravità della [loro] situazione». Da dove viene dunque tutta quest'inquietudine, tutta questa disapprovazione nei confronti dei manga da parte del mondo adulto, dato che quest'ultimo tiene le fiabe in così buona considerazione? Una ragione è senza dubbio che il disegno dei manga ci getta con crudezza in faccia ciò che la fiaba evoca con una frase succinta: nella fiaba il lupo divora Cappuccetto Rosso nel giro di poche parole, laddove il manga non mancherebbe – la regola del *supersize* – di mostrarci la bambina fatta a pezzi sanguinolenti nell'arco di tre o quattro pagine, onomatopee (gnarf... scronch) e urla (gyaaaah!) incluse. C'è anche il sesso, che nelle fiabe si insinua pudicamente e mascherato dietro i bei principii, ma che il manga – si ripensi alla tradizione dei matsuri fallocentrici – mostra senza tabù. Infine, se l'universo delle fiabe popolari è un immaginario puro, popolato da archetipi traslucidi («un bel bambino», «una principessa bella come il giorno»), il manga per adolescenti è spesso ambientato a scuola e non cessa di stimolare la fantasmagoria a briglie sciolte e il realismo più crudo.

L'irritazione contro il manga impedisce a volte di percepire la vera natura dello shônen e dello shôjo come fiabe, tanto più che questi due filoni si rivolgono ad adolescenti che, agli occhi degli educatori, hanno già passato l'età di dette fiabe. Giunti all'età cosiddetta «della ragione», ragazzi e ragazze sono ritenuti ormai nella posizione di dover imparare le cose del mondo in modo razionale e piegarsi a delle norme che prescrivono, fra le altre cose, che l'uso dei peti nei tornei di arti marziali è scorretto, che la vostra compagna di banco non può essere una vampira innamorata e che una volta morti non si risorge più dal sudario come invece fa l'eroe di *Gto*. In termini psicanalitici, gli adulti ritengono che il Super Ego (l'istanza normativa che sottomette l'Id e l'Ego alle esigenze del controllo sociale, mediante l'accettazione delle norme morali e della legittimità delle punizioni per coloro che le infrangono) debba ormai aver preso il controllo sull'Ego nell'interiorità degli adolescenti.

Hanno torto. «L'età della ragione» ha un nome poco indovinato. I giovani, alle prese con trasformazioni sconvolgenti e le incertezze che toccano la loro identità, il loro futuro e la loro relazione col mondo in termini globali, si trovano in una situazione per lo meno altrettanto «grave», come dice Bettelheim, rispetto a quella dei bambini in pericolo di morte delle fiabe. Ci vorrà ancora ben altro e molto tempo prima che la razionalità del Super Ego arrivi a

dominare le emozioni e i desideri dell'Ego e controlli interamente le pulsioni dell'Id. Gli adolescenti sono dunque, ben più di quanto non si pensi, sensibili alla pedagogia delle fiabe, le quali mettono in scena a loro vantaggio tutti gli aspetti della loro personalità, pulsioni e traumi inclusi, sotto forma di storie avvincenti, agghiaccianti, piene di colpi di scena, nelle quali essi trovano delle lezioni di vita che li aiutano a gestire le proprie incertezze.

Dalle ombre alla luce: «amicizia, impegno, vittoria»

Le lezioni di vita del manga, se lette per davvero, sono perfettamente in grado di rassicurare i genitori più puntigliosi. Perché di fatto, che cosa racconta in realtà *Gto*? La storia di un giovane delinquentello che in base a un imbroglio diviene insegnante, con il solo scopo, all'inizio, di sedurre quante più giovani liceali possibile. Ma una volta coinvolto nelle dinamiche scolastiche, che cos'è che fa questo lupo libidinoso? Di fronte a una scolaresca di primo superiore in rivolta, che minaccia di mettere a soqquadro l'intera scuola, egli riesce a trasformarla in una comunità coesa e felice, che, nell'epilogo del manga, avanza, dinamica e fiduciosa, verso il futuro che l'istituto le ha promesso... Nessuno è morto, nessuna è stata violentata e il protagonista, dopo aver virtuosamente rifiutato le profferte sessuali delle studentesse che gli si sono proposte, nel finale si ritrova – come, senza dubbio, tutta la sua classe – vergine per com'era nella prima pagina della storia. Gli spiriti ora benedetti di coloro che dapprima, con le loro menzogne, seminavano il disordine, e gli scapestrati e scapestrate che perseguitavano i loro compagni di scuola, sono tutti ritornati sulla retta via. I deboli e i timidi hanno acquistato fiducia in sé e trovato il loro posto nel gruppo. L'amore sboccia qua e là. I genitori indegni si sono redenti e le famiglie si rafforzano, proprio come in *Pollicino*. E si tenga conto che a tal proposito la fiaba è ben più crudele del manga: diversamente da quanto accade all'eroe di *Gto*, le figlie dell'orco sgozzate dal padre non risorgono più...

Ciò che il manga ripete all'infinito agli adolescenti è che il mondo è duro e difficile. Che essi non devono contare sugli adulti affinché questi risolvano i problemi al posto loro. Che le relazioni fra ragazze e ragazzi sono complicate. Che il sesso e l'attrazione amorosa sono un territorio sconosciuto, tanto inquietante quanto

attraente. Che la vita in un gruppo comporta la sua dose di violenze, gelosie e pecore nere... Come negare che questa descrizione sia più veridica di quella che vorrebbe far pensare che gli adulti sono sempre dei buoni maestri di vita, che la sessualità non ha mai posto problemi a nessuno, e che il mondo è un luogo di armonia? che cos'è che gli adulti rimproverano inconsciamente agli shônen e shôjo manga, se non di dipingere il mondo esattamente per com'è e di mostrare agli adolescenti le loro emozioni proprio per come essi le provano e sperimentano? non provocano i manga precisamente un grande disappunto in questi genitori, nostalgici dell'età prepuberale nella quale i loro rampolli erano così piccoli e graziosi? e perché questi ultimi amerebbero così tanto i manga? Risposta: perché i manga mostrano ai giovani lettori questa parte di verità di cui gli adulti non osano mai parlare loro, ma anche e soprattutto perché i manga ripetono con un nuovo linguaggio ciò che le fiabe raccontavano ai ragazzi quand'erano piccini, cioè che riusciranno a superare le prove che si pareranno dinnanzi al loro cammino e che alla fine «si sposeranno, avranno tanti figli e vivranno felici e contenti». Nel finale di *Dragon Ball* l'eroe è sposato, è divenuto padre e anche nonno; e se sua moglie è un po' scontrosa è perché, nella vita reale, le dolci principesse «belle come il giorno» non sono certo la norma...

Scelto mediante la consultazione dei lettori (fra i quali nessuno, scommettiamo, avrebbe mai avuto l'idea di suggerire «per i giovani da 7 a 77 anni»),[4] il motto di *Shônen Jump*, la più importante rivista giapponese di shônen manga, è «amicizia, impegno, vittoria». E questo è anche il messaggio infinitamente rassicurante che trasmettono gli eroi che su questa rivista vengono pubblicati. All'inverso della visione negativa che a volte ancora prevale, il manga per adolescenti può essere considerato una forma espressiva pedagogica volta a dare ai ragazzi fiducia in loro stessi affinché si integrino nella società nel modo migliore. E questo è il messaggio, profondamente conservatore, di *Gto*.

Che cosa si sostiene dunque nei manga? Che il buon vecchio Giappone della piccola impresa e delle scodelle di ramen* vale di più del brutto e grande mondo globalizzato della finanza e dei ristoranti di cucina straniera. Che internet è un ricettacolo di pericoli. Che il posto degli adolescenti è vicino ai loro genitori in famiglie coese. Che quello delle ragazze, nonostante siano anch'esse individui dal carattere forte, è comunque sotto la protezione del

giovane che il destino ha scelto per loro. Che la pulsione sessuale fuori luogo o deviata è la causa di molti mali. Che, proprio come insegnava Confucio, non comportarsi esattamente come si confà al sentiero che il destino ci ha riservato porta sulla cattiva strada: l'insegnante non deve bramare le sue allieve, né il figlio essere geloso di sua madre; la liceale non deve innamorarsi del suo insegnante, né l'istitutrice divenire la confidente dell'alunna; le lesbiche non possono diventare delle buone madri, né i laureati nelle grandi università possono divenire dei bravi docenti di scuola... Senza dimenticare che le autorità non sono, tutto sommato, così da disprezzare, e che alla fine i cattivi hanno sempre la peggio.

Dunque, come si vede, nella maggior parte dei manga a essere esaltati sono più che altro dei valori in vario modo conservatori. E dunque, rassicuranti per i genitori. Che poi molti di questi valori, rispetto ad altre prospettive, siano anche tutt'altro che condivisibili, è materia da discutere in altre sedi. Basti pensare alle ambiguità del nazionalismo o ai giudizi reazionari, presenti in molti manga, sull'omosessualità, ufficialmente inesistente in Giappone...

Versione femminile...

Tutt'altro che a sorpresa, la lezione a uso e consumo delle ragazze non è molto diversa. In *Hanayori dango* (abbreviato in *Hanadan*, in Italia *Meglio i ragazzi che i fiori*, 1992-2004), il cui pubblico di liceali si situa nella medesima fascia d'età di quello di *Gto* e che ha riscosso un successo simile, l'azione è ambientata in un liceo per i rampolli dei super ricchi, dove quattro ragazzi dettano brutalmente legge. La protagonista, Tsukushi, figlia di una famiglia del ceto medio ascesa a una classe sociale superiore, è immediatamente designata quale bersaglio di scherzi, insulti, percosse, derisioni; viene ricoperta di mondezza, minacciata di violenza sessuale e scampa perfino alla morte per un soffio. La sua famiglia, fra un padre incapace e una madre tirannica che vuole che sua figlia adeschi un ricco giovane e lo sposi a qualunque costo, non le è di alcun aiuto. Nondimeno, arrivata al 37° e ultimo volume della serie, Tsukushi ha mantenuto la sua verginità e domato i suoi aguzzini a forza di sincerità, coraggio e ottimismo. I quattro mascalzoni hanno preso coscienza di ciò che la società si attende da loro: seguire il sentiero dei loro genitori a capo delle aziende di

Tre disegni di copertina (partt.) tratti dall'edizione in tankôbon di *Hanayori dango* (*Meglio i ragazzi che i fiori*, 1992-2004), di Yôko Kamio. © Yôko Kamio / Shûeisha / Panini

famiglia e di sposarsi, passo che uno di loro è pronto a compiere con la protagonista. Le ragazze che hanno conteso a quest'ultima il cuore della sua conquista, ricorrendo a sotterfugi o gettandosi senza pudore fra le braccia del giovane, sono diventate le migliori amiche della loro ex rivale. La famiglia povera prosegue nel bene e nel male il suo cammino verso la posizione sociale che il destino le ha riservato, a dispetto delle diverse gratificazioni consolatorie e fuorvianti che le sono state offerte in differenti momenti della storia e che l'eroina ha virtuosamente rifiutate...

La lezione indirizzata alle lettrici – che riflette in questo l'evoluzione dello statuto della donna nella società giapponese a partire dagli anni Novanta – può sembrare meno strettamente conservatrice di quella riservata loro in *Gto*. L'eroina riuscirà a fuoruscire dalla sua condizione sociale e la sua migliore amica avrà offerto la propria verginità al ragazzo che è convinta di amare. Ma si tratta di un'illusione. Il ricco matrimonio che attende Tsukushi è la ricompensa che le spetta per aver rispettato lo status quo sociale, trasformando un pericoloso selvaggio nel degno erede di un grande impero finanziario. Quanto alla deflorazione, essa è stata per la sua amica la punizione per aver scambiato l'attrazione fisica per il vero amore ed è diventata per lei l'occasione di ricominciare la propria vita sulla base di sani principi e sulla scelta di non concedersi più ad alcuno che non sia certa di amare di quell'autentico sentimento al quale tutte le lettrici di shôjo manga devono aspirare. Tsukushi e la sua amica hanno ormai chiuso con gli incubi del-

l'adolescenza; armate della loro sincerità, del loro coraggio e della loro amicizia, sono ormai sulla rotta di una riuscita integrazione sociale.

Ai genitori ed educatori che provassero ancora qualche reticenza di fronte agli eroi dai grandi occhi «tutti uguali» del fumetto giapponse, consiglio di leggere il manga *Le Situazioni di Lui & Lei* (tit. orig. *Kareshi kanojo no jijô*, abbreviato come *Karekano*, 1995-2005). Dopo essersi a lungo notati, girati intorno, aiutati reciprocamente, corteggiati, dichiarati, baciati e sposati, «Lui» diventa un brillante commissario di polizia e «Lei» un affermato medico. I loro fratelli, sorelle e amici/amiche del liceo si realizzano anch'essi, tutti. Una diventa una maestra di tennis di fama, l'altra una nota editrice, la terza diviene professoressa di archeologia in un'università americana, la quarta una scrittrice; la quinta, stilista in una grande casa di moda, e l'ultima si afferma come neurochirurgo. Dal lato dei ragazzi, c'è il pittore celebre, l'autore-compositore-interprete di successo e il linguista di fama internazionale... Tutti convenzionalmente sposati e pronti a figliare. In Francia o in Italia, i lettori adolescenti ne vanno matti.

Copertina del primo volumetto dell'edizione italiana di *Kareshi kanojo no jijô* (*Le Situazioni di Lui & Lei*, 1995-2005), di Masami Tsuda.
© Masami Tsuda / Hakusensha / Dynit

***

Se gli e le adolescenti amano i manga, è in prima istanza perché vi si riconoscono per come sono in realtà, con le loro domande sulla vita e sul mondo, i loro problemi, le loro paure e le parti più oscure della loro personalità, ma anche le loro speranze. È anche perché i manga confortano queste speranze, dicendo ai loro lettori che riusciranno a superare gli ostacoli e le proprie paure con delle ricette alla portata di tutti: coraggio, impegno, sincerità, amicizia. Così facendo, lo shônen e lo shôjo manga soddisfano i sei bisogni psicologici fondamentali dei loro lettori. La potenza: gli eroi sconfiggono i cattivi e conquistano il/la partner che si addice loro. La sicurezza e la realizzazione: i lettori (si) riconoscono

(all’interno di) quel mondo che il manga dipinge per loro e nel quale promette troveranno il proprio posto. L’eccitazione: attraverso storie ricche di colpi di scena, azione, romanticismo, comicità e dramma. L’evasione: perché lo shônen e lo shôjo manga contengono quasi sempre una dose di fantastico o di irreale e inoltre sono spesso, a volte per i lettori tanto giapponesi quanto occidentali, o a volte soprattutto per gli uni o per gli altri (a seconda delle ambientazioni), carichi di un fascino esotico; infine, per i lettori occidentali, la forma manga in sé e per sé assume un fascino diverso proprio per il suo essere «manga».

Tuttavia si può rimanere stupefatti che gli adolescenti, tanto giapponesi quanto occidentali, si appassionino così tanto a serie fondamentalmente conservatrici e, in fin dei conti, come osservato sopra, benpensanti al limite del reazionario e, secondo il metro occidentale, a volte politicamente scorrette o addirittura, volontariamente o inconsapevolmente, discriminatorie. L’arte di saper tenere i lettori incollati alla pagina, acquisita e padroneggiata dai mangaka grazie al loro massiccio lavoro sui settimanali, spiega e mostra in modo evidente che questi autori sono capaci di scrivere storie in grado di catturare il loro pubblico. Ma in che modo arrivano, per giunta, a trasmettere messaggi che si suppone dovrebbero suscitare distacco, sospetto o rifiuto in giovani menti ribelli e portate per loro natura a contraddire gli adulti?

«SONO VOLGARI E ASSURDI!»
L'eccesso e il fantastico

9

Mostrare agli adolescenti «la gravità della [loro] situazione» è un difficile esercizio, perché i giovanissimi non leggono i fumetti con lo scopo cosciente di angosciarsi. Non è nemmeno semplice trasmettere delle lezioni di vita – *a fortiori* conservatrici – a delle giovani menti.

Come vi riescono i mangaka? In primo luogo, favorendo il processo d'identificazione dei lettori con gli eroi portatori di questo messaggio, per mezzo di procedimenti molteplici, rivolti a creare un attaccamento emotivo. In secondo luogo, presentando la durezza del mondo e le ombre dell'Id sotto forma di narrazioni dal tono eccessivo o burlesco, il che conferisce al manga quella «volgarità» che spesso gli si rimprovera. Infine, mescolando realismo, sogno e fantastico al fine di porre una distanza dalla dura realtà che viene mostrata e narrata: questo crea della confusione nelle menti razionali degli adulti, che non ne colgono il motivo. Il fumetto occidentale non ignora queste ricette, ma i suoi autori sono meno abituati a usarle perché privilegiano nelle loro opere l'aspetto artistico ed evasivo piuttosto che la trasmissione di un messaggio pedagogico o valoriale, e sono meno condizionati dei loro colleghi giapponesi dal dover giocare perennemente al rilancio, sotto la pressione della concorrenza.

Umanosuke Takagi e *il mostro*, di Yoshitoshi Kaisai (1839-1892), edito da Robun Kanagaki, 1867. Opera custodia presso il Museo Guimet, Parigi. Fotografia di R. Chipault – B. Soligny

Parlami di me: l'identificazione al maschile

Dragon Ball (1984-'95), il famoso fumetto di Akira Toriyama. © Akira Toriyama / Shûeisha / Star Comics

All'età in cui si comincia a leggere i manga il bambino scopre quello che la psicanalisi ha definito «principio di realtà»: la mamma non soddisfa più tutti i suoi desideri subito dopo che questi sono stati espressi, occorre obbedire ai maestri, ci sono dei bambini o delle bambine più forti, più ricchi o più scaltri, e colui o colei su cui ha posato gli occhi non ricambia il suo sguardo. Di fronte a questo problema tutti gli adolescenti del mondo, compatibilmente con il proprio temperamento, dispiegano, *mutatis mutandis*, tre tipi di strategia: il conflitto, la fuga o il capovolgimento umoristico dell'ordine delle cose. Tre serie di culto del manga per i giovani adolescenti – *Dragon Ball*, *Doraemon*, *Ranma ½* – illustrano esemplarmente queste strategie.

Dragon Ball (1984-'95) si svolge in un universo fantasmagorico, ma che non nasconde nulla della durezza del reale: il nido familiare non esiste più, la competizione è impietosa, la morte è onnipresente. Il piccolo Songoku (o Goku) accetta questa realtà e l'affronta con un'immarcescibile determinazione, coadiuvato da un gruppo di amici fedeli. Lungo la sua incessante ricerca, avviata per rinvenire le famose sette «sfere del Drago», egli compie il suo apprendistato attraverso una serie di confronti che gli permettono di affermare la propria supremazia all'interno del suo clan, di assumere le funzioni di padre/madre e di conquistare la ragazza che gli assicurerà una discendenza. Che strada facendo egli salvi il mondo e sconfigga un'innumerevole varietà di cattivi è avvincente, ma fondamentalmente aneddotico rispetto alla semplicità biblica della «via del combattimento».

In modo diametralmente opposto, il protagonista di *Doraemon* (1969-'97) si impegna a fuggire dalla realtà o a imbrogliarla. Fragile, pigro e goloso, il piccolo Nobita è il perdente per eccellenza. La scuola gli pesa e fa fatica a integrarsi nella combriccola di bam-

Doraemon (1969-'86), del duo Fujiko Fujio.

bini del quartiere, più ricchi o più robusti di lui. Piuttosto che affrontare questa spiacevole realtà, egli cerca di schivarla rifugiandosi fra le braccia di una pseudo mamma: un grosso gattone robot dal pelo blu un pochino tonto, inviato dal futuro da uno dei suoi discendenti, il quale tira fuori dal taschino, in ogni episodio, un improbabile gadget teoricamente adibito ad aiutare il suo protetto, ma il cui uso maldestro porta regolarmente a un fiasco clamoroso ed esilarante. La «via della fuga» sembra quindi condurre a un vicolo cieco; nondimeno, il lettore capisce subito che l'imperfetto Nobita in un modo o nell'altro riuscirà a tirarsi fuori dai guai, perché anche lui, evidentemente, arriverà a sposarsi e a procreare, foss'anche con una racchia.

L'espediente narrativo centrale di *Ranma ½* (1987-'96) è la trasformabilità sessuale dell'eroe eponimo, un adolescente che si tramuta in ragazza sotto l'effetto dell'acqua fredda e ridiviene un ragazzo sotto quello dell'acqua calda. Affiancato da un padre incapace che si trasforma in panda secondo lo stesso processo, si nasconde in una strampalata scuola di arti marziali per sfuggire a una madre castratrice, che vuole costringerli entrambi a fare seppuku.* Le incessanti trasformazioni di Ranma e i suoi sforzi per dissimularle – sempre coronate dal successo, contro ogni verosimiglianza – minacciano costantemente di gettare nel disordine le istituzioni e i codici sociali. La frenetica inversione di sesso, la permeabilità fra umano e animale, la derisione che colpisce l'intera famiglia e quei simboli della grande tradizione dell'élite nipponica che sono le arti marziali e il suicidio rituale, fanno di ogni episodio un vero «carnevale»: un momento di capovolgimento burlesco di quest'ordine del mondo, del quale il giovane lettore comincia a provare le contraddizioni e le costrizioni. Il manga ricicla qui una strategia universale molto antica: quella dei Saturnalia romani, durante i quali, come noto, gli schiavi prendevano il posto dei loro padroni, e delle Feste dei folli del Medioevo europeo, nelle quali il popolino, travestito, si prendeva gioco delle classi agiate e della

nobiltà. Questo momento di inversione rituale del mondo permetteva di sfogare le tensioni accumulatesi per via della pressione sociale, a condizione che tutto rimanesse simbolico e che la vita tornasse alla normalità alla fine del tempo concesso alla celebrazione festiva. Ed è esattamente quello che avviene anche nel 38° e ultimo volume di *Ranma ½*, nel quale l'eroe è in procinto di convolare a nozze (si vedano le immagini d'apertura del Capitolo 12).

«Via del combattimento», «via della fuga» o «via del carnevale». Che sia battagliero, pigrone o che sogni un momento d'evasione per sfidare lo status quo, ogni ragazzino può trovare nell'universo del manga un eroe di suo gusto. Un po' più grandicello, rinverrà ugualmente in *Gto* (e altri manga analoghi) una gamma completa di personaggi archetipici: Yoshikawa, il gracile otaku ripiegato su sé stesso, zimbello della classe, che tuttavia sarà il primo a conquistare il cuore di una ragazza e si trasformerà in un leader; Kikuchi, il ragazzo perfetto, capo nato, beniamino della scolaresca, bravo tanto in informatica che nelle arti marziali, dall'avvenire luminoso e già segnato; Arai, il collerico dal cuore d'oro, che cammina alla bell'e meglio verso la maturità; Wakui, il ragazzetto viziato marcio, bel giovine manipolatore che diverrà cantante di una *boys band*. Libero di scegliere quello nel quale si identificherà meglio per ricavarne una lezione rassicurante, il lettore è anche nella posizione di poter appropriarsi della vicenda narrata immaginandone il seguito, poiché l'epilogo, come spesso avviene, coincide precisamente con l'inizio di un nuovo anno scolastico.

Parlami di lui: l'identificazione al femminile

L'offerta di identificazione a uso delle ragazze sembra meno variegata, senza dubbio perché la tradizione giapponese non riconosce loro la stessa libertà di scelta dei loro fratelli nel modo di affrontare le sfide e le delusioni della vita reale. La loro via quasi obbligata era, e spesso resta ancor oggi, quella del *gaman*:* accettare con tenacia e resistenza quel che la sorte ci riserba e fare del proprio meglio, senza scoraggiarsi né uscire dalla riserva nella quale sono relegate. Al femminile, la «via del combattimento» diviene una «via della perseveranza», che viene perseguita senza fiammate. Serie come *Shôjo kakumei Utena* (in Italia *La rivoluzione di Utena,* 1997-'98), dove l'eroina è impegnata in un ciclo di duelli

Urusei Yatsura (1978-'87, in Italia *Lamù, la ragazza dello spazio*), di Rumiko Takahashi: la storica copertina del primo numero dell'edizione italiana. © Rumiko Takahashi / Shôgakukan / Star Comics

analogo a quelli che affronta l'eroe degli shônen manga, rimangono rare. La «via della fuga» assume forme complesse e ambigue sulle quali tornerò in seguito, come il travestimento della protagonista e la sostituzione di efebi alle ragazze nelle storie d'amore «dove lo si fa». Quanto al carnevale, esso trascende per natura la barriera dei sessi, la cui possibile inversione è uno dei possibili elementi di fascinazione di questo momento. I capolavori del genere – *Ranma ½* e l'ancor più delirante *Urusei Yatsura* (*Lamù, la ragazza dello spazio*) – sono del resto firmati da una donna, Rumiko Takahashi.

Una serie come *Hanayori dango* non offre, se escludiamo la protagonista, che è una sorta di Giovanna d'Arco del gaman, alcun personaggio femminile dotato di attrattiva e di spessore tali da costituire un modello per le lettrici. Quelle fornite di un potenziale carismatico – una ricca ereditiera che abbandona il suo avvenire dorato per divenire un avvocato militante a Parigi (!) e un'altra, che vive negli Stati Uniti, che picchia gli uomini a mani nude come nella miglior tradizione del movimento Women's Lib' – sono troppo lontane dalla realtà e dal territorio giapponesi, e confinate in ruoli molto secondari. Le altre sono delle rivali in negativo della protagonista e la cui attrattiva è *ipso facto* limitata, e l'insipida Yûki, la sua amica del cuore, il cui solo messaggio per le lettrici è che «fare l'amore non vuol dire amare».

Fruits Basket (1998-2006), di Natsuki Takaya. © Natsuki Takaya / Hakusensha / Dynit

Questa povertà è presto spiegata. Lo shôjo manga non invita le lettrici a scegliere fra ragazze propositive, che presentino diverse strategie personali per la realizzazione dei propri obiettivi, ma piuttosto fra ragazzi desiderabili. Si tratta soprattutto, per i personaggi femminili, di scegliere fra le braccia di quale archetipo maschile esse vogliano gettarsi per realizzare la loro integrazione sociale in quanto fidanzate e poi mogli. *Hanadan* ne propone tre: Dômyôji, l'umbratile selvaggio; Rui, l'evanescente romantico; e Nishikado, il giovanotto che con le donne ci sa fa-

re. È ben poco come catalogo di tipi maschili rispetto alla varietà del clan Sôma in *Fruits Basket* (1998-2006), altro campione di vendite in tutto il mondo, sempre nel genere shôjo manga: Momiji, infantile, artista e fragile; Ritsu, che dissimula la sua morbosa timidezza sotto abiti femminei; Yuki, il bishônen archetipico, brillante e introverso, e suo fratello Ayame, ricettacolo di tutte le fantasie che gli uomini nutrono a proposito dell'altro sesso; Kyô, burbero e tormentato; Hatsuharu, il *bad boy* un po' balordo; Hiro, placido e protettore; Hureno, altruista e gentile; Shigure, il giovane manipolatore e perverso, ma seducente; e il saggio Hatori, prototipo dell'adulto responsabile e protettore... Al supermercato dei personaggi, un po' come già tanti anni prima avveniva con i personaggi maschili di shôjo divenuti dei sempreverdi come *Candy Candy* (chi non ricorda i suoi archetipi Anthony, Terence, Stear, Archie, Albert?), la lettrice adolescente non può non trovare un prodotto di suo gusto. È, in teoria, libera di concentrare le sue attenzioni sul venefico Shigure e, per la sua identificazione personale, su Sakurako, la ninfomane manipolatrice di *Hanadan*, ma la vicenda narrata le insegnerà che la sola via che abbia valore, per una giovane giapponese, è quella della sincerità, della perseveranza e della modestia: Shigure è chiaramente presentato come un individuo pericoloso, che si vendica della ragazza che l'ha tradito andando a letto con la madre di quest'ultima, e Sakurako fallisce nel tentativo di conquista del ragazzo che brama, impara la lezione e diventa una seguace della Giovanna d'Arco del gaman. A buona intenditrice poche parole! L'offerta di personaggi più o meno scapestrati è solo una delle tante esche che il manga getta ai lettori per tirarli a sé con le maniere dolci e condurli, in realtà, verso le rive incantate dell'integrazione sociale...

Ritratto di gruppo dei personaggi principali di *Hanayori dango* (1992-2004) di Yoko Kamio, fedelmente tradotto in italiano come *Meglio i ragazzi che i fiori*, nella copertina di un volumetto speciale. © Yoko Kamio / Shûeisha / Panini

Il festival dei mostri e delle risate

Lo shônen e lo shôjo manga possono lasciare stupefatti gli adulti per la descrizione ben poco lusinghiera su di loro. L'assenza o

l’indegnità dei genitori è una costante, nei manga. In *Hanadan*, che siano poveri o super ricchi i padri sono lontani, severi o inetti, e le madri sono invadenti o tiranniche. In *Fruits Basket*, la cui protagonista è orfana, la figura materna incarnata da una coppia di altri due personaggi, una madre e sua figlia, è inquietante se non terrificante: la madre è andata a letto con l’amato di sua figlia e quest’ultima, alla testa del clan Sôma, come risultato viene messa in disparte o addirittura detestata. In *Gto*, quasi tutti gli adulti sono intrappolati nelle stesse mostruosità. Dominati dalla brama di denaro od obnubilati dalla carriera, abbandonano i figli a loro stessi. I padri collezionano concubine e le loro mogli vanno a caccia di amanti su internet. Le madri predatrici, quando non abusano in un modo o nell’altro dei loro figli, li spingono verso carriere che quelli non vogliono intraprendere. Il corpo insegnante è una Corte dei Miracoli popolata di pietosi falliti, di maschilisti imbecilli, di presuntuosi bellimbusti, di pervertiti ossessivi e di pericolosi squilibrati. Fra guardoni che si nascondono perfino dentro la latrina dei bagni femminili, poliziotti pervertiti e ricconi onnipresenti drogati di Viagra che pagano delle liceali per i loro giochi sadici, il festival dei mostri proposto in una rivista destinata a un pubblico di lettrici e lettori fra i tredici e i diciassette anni, se è pur vero che raggiunge e appassiona profondamente gli adolescenti a cui è indirizzato, allo stesso tempo risulta ostico e repellente anche ai genitori meglio intenzionati.

Bisogna ammettere, in questo contesto, che in materia di sesso il fumetto giapponese non mostra agli adolescenti nulla che essi non possano agevolmente trovare sui molteplici canali d’informazione che internet mette loro a disposizione. Relativamente a queste fonti, che mostrano fino alle peggiori e più spinte, disgustose esplicitezze senza alcun filtro, una serie come *Gto* appare come una salutare lezione di morale. Quando i ricconi pervertiti finiscono legati sul cavalletto della tortura preparato dalle loro giovani prede, o quando l’insegnante guardone, scovato dentro la fossa della latrina dove s’è nascosto, riesce a scappare solo sguazzando fra gli escrementi, il messaggio è chiarissimo: bisogna tenere le proprie pulsioni sotto controllo, pena «il prenderlo in c...» o il «finire nella m...». Se una lezione del genere venisse impartita in tono dotto e moralizzante, di certo non otterrebbe da parte del pubblico adolescenziale alcuna attenzione. L’umorismo scatologico fa passare il messaggio morale come una cartolina postale

che svolazza e arriva a destinazione sostenuta da scoppi di risa. *Castigat ridendo mores*, diceva già a suo tempo Molière: correggere i costumi facendo ridere.

La caricatura in negativo degli adulti procede in base al medesimo principio pedagogico. Si tratta di captare l'attenzione degli adolescenti ingrossando il tratto fino al grottesco per fare in modo che essi accettino di guardare a tutto ciò che accomuna le loro vite, nel bene e nel male e nell'abbondanza o nelle carenze, in un'ottica diversa, sotto forma di un'inquietudine latente (*che si possa essere* maltrattati o abbandonati) o di sentimento di disapprovazione (*sentirsi* maltrattati o abbandonati). Così il giovane lettore riconoscerà «la gravità della [sua] situazione», ma ridendone e, nello stesso tempo, interiorizzerà coscientemente la lezione: non bisogna mai perdere le speranze nella famiglia, perché, alla fine, essa arriverà a riconciliarsi, tanto in *Gto* che in *Hanadan*. Se non venisse sorpreso e divertito, l'adolescente non recepirebbe alcun messaggio... Inoltre, l'eccesso del ritratto narrativo e delle stesse immagini disegnate traspone la storia in un universo che, pur rimanendo quello che il giovane lettore riconosce nella sua vita, è comunque abbastanza fantastico e irreale perché sia possibile una presa di distanza. Ciò si aggiunge al riso come mezzo per sdrammatizzare le situazioni presentate al lettore, rendendo così tollerabile l'evocazione delle angosce e delle insoddisfazioni che fanno dell'adolescenza un periodo spesso molto difficile.

L'assurdo è una cosa seria

La mistura di fantasmagoria e realismo è una costante dei manga, ben al di là dei generi per adolescenti. Tale mescolanza informa la critica di «assurdità» o di «infantilismo» che viene sovente rivolta ai fumetti giapponesi, ma mai alle fiabe. Qualsiasi cosa di inverosimile vi venga narrato, queste ultime non potrebbero mai essere tacciate di «assurdità» per due motivi. Innanzitutto perché esse sono destinate, nella tarda modernità e nella contemporaneità, ai bambini, i quali giocoforza non hanno ancora raggiunto la famigerata «età della ragione»: senza la facoltà della ragione, non esistono assurdità... In secondo luogo perché il nome stesso, fiaba, ne afferma lo statuto fantastico: il loro mondo è uno scenario incantato nel quale si muovono degli archetipi puri. Se *Dragon Ball*

appare assurdo a un adulto, è perché si presume che i suoi lettori siano «ragionevoli» e che il suo universo non sia incantato. Il piccolo Goku può parlare con Dio a viso aperto e resuscitare da solo l'intera umanità, ma i personaggi che lo circondano sono terribilmente umani. Sono dei vigliacchi o dei traditori; le ragazze sono delle giovinette o delle megere, e il venerato maestro di arti marziali è un vecchio maniaco; su pianeti lontani, ma anche sulla Terra, si commettono orribili genocidi.

E ancora peggio: lo stesso alternarsi di figure ed episodi positivi e negativi si ritrova nelle serie destinate a lettori più grandi. Il protagonista di *Gto* è, realisticamente, ingordo, pigro e onanista, ma altri suoi tratti – a cominciare dal patronimico, Onizuka: in giapponese *oni* significa 'demone' – ne fanno un personaggio di fantasia, che nel finale diventa perfino irreale a causa della sua inspiegabile morte e resurrezione. Molti successi dello shôjo manga fanno affidamento sul fantastico puro, a cominciare da *Fruits Basket*, dove i membri della confraternita che accoglie l'eroina si trasformano inopinatamente in incarnazioni del bestiario zodiacale cinese sotto l'effetto di stimoli diversi. In *Kimagure Orange Road* (in Italia anche *È quasi magia Johnny!!*, 1984-'87) è l'uso maldestro, e di solito esilarante, di diversi poteri psichici che mettono il giovane protagonista e la sua famiglia, i cui membri ne sono tutti dotati, in situazioni imbarazzanti. E che dire di *Utena*, la liceale «rivoluzionaria» che si batte contro i suoi compagni di ambo i sessi, spada in mano, per il titolo di «Regina delle Rose», che le darà nientemeno che il potere di cambiare il mondo? Assurdo, certamente!

E invece. Non ci sarebbe nulla di più falso che vedere nella fantasia e nell'irreale del manga un rifiuto «infantile» della realtà, o una ricetta semplicistica per soddisfare a buon mercato il desiderio d'evasione dei lettori. Certo per i giovani giapponesi, sottomessi fin dalla più tenera età alle esigenze di un sistema scolastico fortemente costrittivo – molti cominciano già giovanissimi a frequentare i *juku** dopo le ore scolastiche normali – il sogno e il fantastico del manga hanno una funzione escapistica rinvigorente. Ma l'importanza di questa dimensione nel fumetto nipponico rinvia in generale anche al più antico retaggio culturale dell'Arcipelago, così come alla storia drammatica che esso ha vissuta dopo la sua riapertura coatta al mondo alla metà del XIX secolo.

Nell'assenza di una cultura monoteistica, quando le cannoniere americane forzarono l'ingresso in Giappone nel 1853 l'antica base

animista shintô era ancora piena di vita. Il processo di modernizzazione scatenato dall'apertura al mondo non è avvenuto in modo completo, se lo si guarda da una prospettiva eurocentrica. Le autorità giapponesi a suo tempo riciclarono lo shintô e i *kami** quali pilastri dell'identità nazionale per rafforzarla di fronte alla minaccia imperialista. Mancava nella civiltà giapponese una solida base che le potesse consentire di fare suo il sistema di pensiero occidentale moderno, fondato sulla degradazione del divino al rango di credenza privata non esente da dubbi sulla sua veridicità, sul rifiuto di tutto ciò che è inspiegabile e sulla classificazione dell'esistente in categorie stagne (l'umano, l'animale, il naturale, l'artificiale). Insomma il Giappone, pur abbracciando completamente la modernità materiale, non ha mai fatto del tutto sua quella modernità culturale che in Occidente ha invece sterminato tutto il piccolo popolo degli spiriti, dei folletti, dei mostri e dei fantasmi del folklore e ha ripudiato la magia relegandola nel mondo delle fantasie irreali. Che all'alba del XXI secolo un Primo ministro giapponese, Yoshiro Mori, abbia potuto ancora dichiarare che «il Giappone è la terra degli dèi», la dice lunga a questo riguardo.

Due vignette rappresentative tratte da *NonNonbâ* (1977), di Shigeru Mizuki.
© Shigeru Mizuki / Chikuma Shobô.
Nei manga di Mizuki, maestro del fantastico, il popolo degli yôkai del folklore nipponico assume le più svariate forme, dallo gnomo filosofo brontolone al pesce gatto gigante che si pappa le forze aeree americane in un sol boccone, passando per Uwargh il mostro triste e per l'imperatore dei tassi, al cui cospetto striscia il capo del governo.

Ciò spiega anche perché il genere «fantastico contemporaneo», che non manca di essere rappresentato a suo modo anche nel fumetto europeo, occupi un posto così importante nel manga. I più bellicosi fra i militanti anti-manga, in Giappone, non hanno mai denunciato il fatto che vi siano mostrati dei piccoli scolari affiancati chi da un cane telepatico dal volto umano, chi da un fantasma imbranato, da cricche di vampiri o da segni zodiacali i cui figlioli vanno al liceo di quartiere, né che un ministro nipponico di carta, perseguitato da un vampiro chitarrista, faccia appello per sbaraz-

Una tavola di *Poe no ichizoku* ('La famiglia Poe', 1972-'76), di Moto Hagio.
© Moto Hagio / Shôgakukan

zarsene al rampollo di una coppia di morti viventi fiancheggiata da un occhio deambulante su di un piccolo paio di gambette...[1] Con l'assegnazione nel 2007 del primo premio per il miglior libro a fumetti a *NonNonBâ* di Shigeru Mizuki, primo manga della storia ad aver vinto questo riconoscimento al festival del fumetto di Angoulême (Francia), la giuria di questa manifestazione ha reputato centrale il valore dell'importanza della dimensione fantastica nel fumetto giapponese e nella cultura contemporanea dell'Arcipelago: in *NonNonBâ* Mizuki resuscita il popolo degli yôkai della sua infanzia in un manga a uso e consumo soprattutto degli adulti.

Fino agli anni Settanta, tuttavia, l'autorità morale dell'Occidente vittorioso e il prestigio acquisito agli occhi dei giapponesi dalla Scienza avevano ridotto il fantastico, nel manga, a una porzione limitata dell'universo di scenari del fumetto nipponico. A farla da padrone era piuttosto l'avventura scientifica. Le cose sono cambiate negli anni Ottanta, con l'avvento sulla scena intellettuale mondiale di quella che è stata definita «postmodernità». Questa nuova modalità di pensare il mondo ha riabilitato un'irrazionalità multiforme, scoperto le «logiche *fuzzy*» ('sfocate', 'confuse'), proclamato il «ritorno del religioso» e riaffermato in Giappone la magia come moda. La sua versione «New Age» fa sognare un sincretismo popolato da forme di vita ricombinate, di DNA mischiati e di spiritualità molteplici. Il Giappone s'è trovato come una carpa nel suo stagno in questa nuova corrente intellettuale, che gli ha permesso di porsi quale avanguardia. Il non esser mai stati interamente moderni ha permesso ai giapponesi di dichiararsi «più postmoderni degli altri», tanto che gli studenti di liceo si precipitano sui filtri d'amore e sulle zampe di coniglio. Nel 2009 la prestigiosissima Università nazionale di Tokyo ha perfino aperto, per il fior fiore degli studenti giapponesi, un corso dedicato allo studio dei fantasmi, dei demoni e degli UFO, nel quale si sono accalcati settecento iscritti.

Maghette e armi mistiche: l'esplosione del fantastico nel manga

Il manga si è appropriato con entusiasmo di quest'infatuazione, che apre un campo illimitato all'immaginazione degli sceneggiatori. Dalla seconda metà degli anni Sessanta, le maghette (*majôkko*) avevano fatto la loro comparsa nelle riviste shôjo e sugli schermi televisivi. Negli anni Settanta il genere prospera e si raffina: le streghette graziose, armate della loro bacchetta magica e della loro formula per gli incantesimi, debitamente affiancate da amiche o amici della loro età e innamorate di un ragazzo, seguono un percorso che le conduce dall'infanzia alla soglia dell'età adulta o comunque delle responsabilità. Meg (in Italia Bia), Chappy, Lalabel e Lun Lun (in Italia Lulù) invadono il piccolo schermo e affascinano anche i piccoli telespettatori e telespettatrici italiani e di altri paesi come la Spagna, la Francia, la Svizzera, la Germania. Le ragazzine magiche inoltre si erotizzano un po' – a volte in modo anche provocante – prima di incrociarsi con il genere supereroico e divenire, negli anni Novanta, abbigliate in uniformi alla marinara dalla minigonna microscopica, ricettacolo delle fantasie dei maschi nipponici attratti dalle divise scolastiche delle liceali, o sensuali ragazze-gatto...[2] Ma nella misura in cui il manga in qualche modo le banalizza, le streghette trovano la loro nobiltà letteraria nei film d'animazione superbi e profondi di Hayao Miyazaki.

Dunque le serie di magia, specie a partire dagli anni Ottanta, hanno sempre abbondato. Per esempio in un manga recente, *Mahô-tsukai Kurohime* (2002-'11), delle prosperose «armaghette», paladine-pistolere della pace con in pugno non una Colt bensì pistole magiche, affrontano i malvagi, in una specie di Far West mistico colonizzato da strambe divinità, a colpi di cartucce capaci di richiamare spettri e poteri mistici.

Mahô-tsukai Kurohime (2002-'11, in Italia *Kurohime – Magical Gunslinger*), di Masanori Katakura.
© Masanori Katakura / Shûeisha / Star Comics

Diversi generi e sottogeneri, in verità, si uniscono in questa composita moda del magico e del fantastico: non

Aa! Megamisama (1988–, in Italia *Oh, mia dea!*), di Kôsuke Fujishima, serie ancora in corso che parla della singolare relazione fra un giovane giapponese e una divinità molto graziosa.
© Kôsuke Fujishima / Kôdansha / Star Comics

Parasyte (1990-'95), di Hitoshi Iwaaki.
© Hitoshi Iwaaki / Kôdansha

si tratta solo delle maghette come Creamy e Bia tanto note al pubblico europeo ma, come si vede, di un'idea più variegata di fantastico che coinvolge anche temi scientifici, utopie e ucronie nelle quali la stessa umanità è in pericolo e in cui lo scenario è tutt'altro che il quartiere urbano, ma si amplia, e di molto.

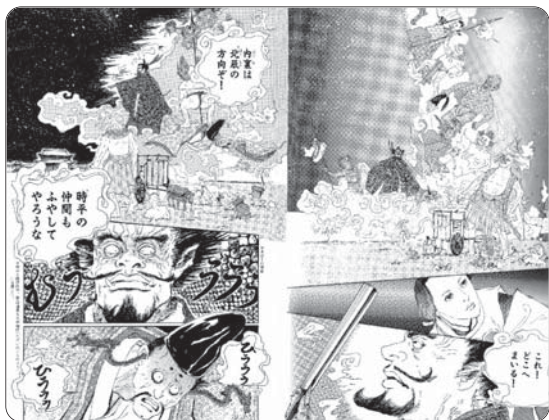
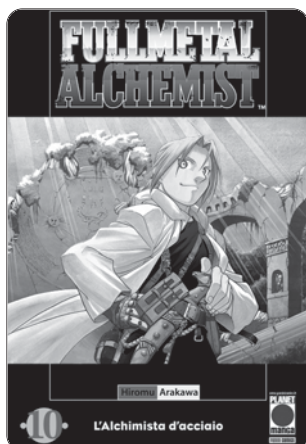
Uomini dalla faccia di lucertola perseguitano i maghi malvagi all'ombra di città bigie; corpi e spiriti si scambiano per colpa di fate birichine, e i giovani maghi e le giovani maghe combattono e sconfiggono cacciatori di tesori. La fantasia dei mangaka si può sfogare liberamente e trasforma in immagini le elucubrazioni New Age basate su mescolamenti concettuali che in teoria dovrebbero aprire l'umanità a un avvenire intessuto di incredibili ibridazioni. Gli adolescenti si uniscono a degli alberi giganti per generare nuove forme di vita, e dei parassiti divoratori inviati da qualche misteriosa entità per punire la specie umana finiscono per incrociarsi con essa. Si aprono dei licei per maghi e mostri, gli alchimisti sono di ritorno e gli esorcisti sono sovraccarichi di lavoro. Le dee coabitano con gli studenti come se niente fosse, gli yôkai pullulano e, negli appartamenti a equo canone, le ragazzine, sulle loro altalene, conducono dei combattimenti psichici mortali contro malefici vecchietti in pantofole. I piccoli genii vivono fra noi e gli angeli custodi riprendono servizio sotto forma di pupazzi di peluche. La mia compagna di banco è la grande dea nordica da cui dipende la guarigione dell'Albero della vita contaminato dalle radiazioni a Hiroshima, Einstein s'è reincarnato in uno scolaro giap-

Onmyôji (1993-2005), di Reiko Okano, su storia di Baku Yumemakura; doppia tavola dal vol. I (pp. 22-3).
© Reiko Okano / Baku Yumemakura / Hakusensha

Tavola a tutta pagina da *Rosario + Vampire* (dal 2004), di Akihisa Ikeda.
© Akihisa Ikeda / Shûeisha.
Che siano giovani vampire, streghette o sventole sottomesse con le cosce al vento e i tipici calzettoni da liceale nipponica, le allieve del liceo «per mostri» scoprono non senza apprensione il mondo degli umani. Ma nell'incontro con alcuni loro coetanei, esse intendono far trionfare la convivenza pacifica fra le specie, per amore del loro compagno umano Tsukune.

ponese, e i bishônen si affrontano a colpi di sortilegi nei sogni di maghe prigioniere nei sotterranei del Parlamento nipponico. I voraci demoni-tigre, liberati dal sortilegio che li immobilizzava, simpatizzano con i giovani attendenti dei templi e si convertono a difensori del bene. Gli dèi della morte smarriscono i loro quaderni fatali, di cui si impadroniscono dei giovani avidi di correggere e ricreare il mondo alla loro maniera. Gli studenti si guadagnano il pane facendo tornare i defunti nel mondo dei vivi giusto per il tempo di compiere qualche ultima volontà, comunicando con gli extraterrestri tramite una marionetta. E questi sono solo pochi esempi...[3]

Quest'esplosione dell'irrazionale coinvolge perfino i simboli più prestigiosi della modernità. Relegati dal pensiero moderno classificatore nella categoria dell'artificiale, robot, computer e programmi digitali fuoriescono nei manga dalla loro scatola e si ritrovano dotati di un'anima. Da oltre

Ushio e Tora (1990-'96), di Kazuhiro Fujita.
© Kazuhiro Fujita / Shôgakukan / Star Comics

vent'anni i cyborg di carta si innamorano di programmi informatici dotati di vita propria, o si acciambellano nel cuore di fiori giganti all'alba di una nuova civiltà ecologica. Gli studenti si innamorano di graziosi computer ginoidi ritrovati dentro la spazzatura, e delle ragazze escono dal televisore per la felicità di studenti poco dotati nell'arte della seduzione. Lettini per cure intensive ad alta tecnologia si affezionano ai vecchi infermi che a essi si affidano e che su di essi contano per realizzare i loro ultimi sogni.[4]

Le macchine hanno ormai un'anima. In Occidente, dove Dio l'ha riservata solo agli uomini creati a sua immagine, quelle che se ne ritrovano dotate hanno qualcosa di sacrilego; esse non possono che essere colpite dalla pazzia, come il computer del film *2001: Odissea nello spazio*, o sognare di distruggere l'umanità, come nella saga di *Terminator*. In Giappone, dove i kami dello shintô investono senza distinzioni, da sempre, pietre, alberi, ma anche specchi e altri oggetti artificiali, il «tecno-animismo» è perfettamente naturale.

Questa moda dell'irrazionale offre ai mangaka una libertà di creazione grafica e narrativa estremamente conveniente. Le divinità del folklore giapponese, le leggende cinesi e le mitologie del mondo intero, dalla Grecia antica all'India passando per il Valhalla nordico, costituiscono un'inesauribile miniera di personaggi e scenari già bell'e pronti. Per avere la meglio sulla concorrenza su di un terreno così saturo di materiali narrativi, gli specialisti del genere storico possono far levitare le loro serie, con poco sforzo, grazie a un'iniezione di ritorni dalla morte, di reincarnazioni di eroi defunti e di guerrieri immortali e maledetti.[5] Quelli del genere incentrato sulla ricerca adolescenziale iniziatica si trovano spesso a fornire ai loro ninja apprendisti e ai loro piccoli pirati capacità più straordinarie della sempli-

In alto: Copertina di uno dei volumi italianani di *Fullmetal Alchemist* (dal 2001), di Hiromu Harakawa.
© Hiromu Harakawa / Square-Enix / Panini

Sopra: *Video Girl Ai* (1990-'93), di Masakazu Katsura: copertina del n. 1 dell'edizione italiana.
© Masakazu Katsura / Shûeisha / Star Comics

Chobits (2000-’02), del gruppo di autrici CLAMP: Chi, la protagonista, è un computer ginoide (di sembianze femminili) che viene trovato da un ragazzo nella spazzatura. © CLAMP / Kôdansha / Star Comics

Tokyo Babylon (1990-’93), del gruppo CLAMP. © CLAMP / Shinshokan / Panini

ce forza, del coraggio o dell’abilità di tirarsi fuori dai guai. E che cosa sarebbero le autrici del gruppo CLAMP senza il fantastico? E tuttavia, sarebbe semplicistico vedere in questo contesto solo una strategia a buon mercato per autori in calo d’ispirazione lanciati nella loro corsa alla conquista del pubblico. Al di là del conforto e del divertimento che offrono, la voga odierna dei maghi, degli yôkai e delle dee sensuali riflette – come molti altri elementi del manga – alcuni fattori essenziali della psicologia collettiva dei giapponesi, ma anche di quella dell’intera gioventù del mondo contemporaneo.

A fianco: Il noto manga mitologico-avventuroso *Saint Seiya* (1986-’91), di Masami Kurumada. © Masami Kurumada / Shûeisha / Star Comics

Sopra, a destra: *RG Veda* (1989-’96), del gruppo CLAMP. Copertina di uno dei volumetti, qui nell’edizione francese della Tonkam, il vol. 2 della riedizione del 2009. © CLAMP / Shinshokan / Panini.
Il mondo delle dôjinshi ha formato molti autori e autrici di primissimo piano negli ultimi vent’anni, a cominciare proprio dalle autrici del gruppo CLAMP. I loro universi mistico-romantico-gotici, a volte teneri e a volte crudeli, fanno furore presso gli adolescenti di ambo i sessi, e la loro stupefacente versatilità grafica trascende i generi e gli stili.

L’assurdo come carnevale anti-occidentale

Il fantastico giapponese esprime le angosce di una nazione per la quale la storia è stata crudele e i cui simboli rimangono Hiroshima e Nagasaki. Da oltre centocinquant’anni i giapponesi si sentono incompresi, minacciati, mai sicuri della loro riuscita. Penano a trovare la loro identità fra un Occidente che non li riconosce su di un piano paritario e un’Asia che essi hanno tentato crudelmente di dominare e dove le ferite della storia rimangono dolorose. Quest’angoscia è riflessa nel tema, ricorrente nella fantascienza e nei manga, della distruzione dell’Arcipelago a causa di cataclismi naturali, di cui a volte le potenze straniere approfittano per asservire il paese.[6] Fin dalla sua riapertura, il Giappone è in un certo senso nella situazione dell’adolescente di fronte al principio di realtà: incerto della sua posizione nel mondo e della sua identità e insicuro su sé stesso. Come nazione, i giapponesi hanno seguito senza indugi la «via del combattimento». Ma ciò non impedisce loro di sognare anche del carnevale che capovolgerebbe il mondo, laddove essi si sentono ingiustamente relegati a un rango secondario. In questo senso, l’importanza che gli universi altri hanno assunto nella cultura giapponese contemporanea, sotto forme a volte assai folli, si spiega tramite ciò che i giapponesi percepiscono collettivamente – torna ancora questo concetto – come «la gravità della [loro] situazione», dalla quale aspirano a fuggire, foss’anche solo simbolicamente.

Il fantastico diventa allora «assurdo» solo agli occhi degli occidentali, perché sovverte il sistema di pensiero moderno sul quale essi hanno basato il loro dominio del mondo. Mobilitando yôkai e «armaghette», la cultura popolare giapponese veleggia verso il passato sull’onda postmoderna per riallacciarsi al suo più antico retaggio. Mette in scena il capovolgimento simbolico di un mondo nel quale il Giappone non si trova a suo agio, poiché non l’ha né pensato né costruito. Visti da questa prospettiva, gli adolescenti nipponici che si uniscono ad alberi giganti e le dee sui banchi di scuola non hanno nulla di «assurdo». Il fantastico non appare come una moda bislacca o un trucco banale per autori con poca ispirazione, ma al contrario, secondo l’espressione di una fra i più accreditati studiosi del settore, è «il veicolo più appropriato per comprendere il Giappone moderno».[7]

Reincantamento del mondo e *supersize*: il successo del manga in Europa

La cultura popolare giapponese, intrisa di fantastico, trova ormai un riscontro planetario, comprovato dal successo con cui viene esportata. E questo anche perché è un po' tutta la gioventù internazionale che oggi prova il bisogno di reincantare un universo al quale il culto della crescita economica e del consumo illimitati non è stato sufficiente a dare un senso dopo la morte di Dio e delle grandi utopie. Il tecno-animismo vi ricorre a modo suo, disseminando un alito divino in tutte le categorie da cui il pensiero moderno e classificatore le aveva scacciate, come ha mostrato Anne Allison.[8] Questo gusto per l'irreale e il fantastico, unito all'esperienza drammatica della storia giapponese, conferisce al manga un sapore assolutamente unico, e la sua visione talora premoderna e talaltra postmoderna del mondo gli permettono di aderire al meglio al cambiamento delle mentalità nel mondo contemporaneo.

Ben altri fattori contribuiscono all'attrattiva che il fumetto giapponese esercita all'estero, a cominciare da un rapporto qualità / prezzo conveniente (specialmente in Francia, ma in molti casi anche in Italia),[9] accentuato dall'elevato numero di pagine medio dei volumetti in commercio e da un'offerta di generi e tematiche che coglie l'interessamento di pubblici che il fumetto occidentale da decenni trascurava, a partire dalle ragazze e giovani donne. La stampa in bianco e nero aiuta, dato il minore costo di produzione. Il prezzo di copertina medio di un volumetto di manga è in genere diversi euro inferiore a quello di un romanzo a fumetti o di un album cartonato alla francese e spesso contiene molte più pagine. Inoltre l'industria del manga straccia gran parte della concorrenza con la massa della sua produzione, di molto superiore a quella del fumetto europeo e statunitense messi insieme, e dispone di un'enorme scorta di storie ancora inedite in Occidente, accumulate nell'arco di oltre sessant'anni. Molte serie di manga sono abbastanza lunghe da resistere sul mercato per oltre dieci anni, al ritmo di un volume ogni tre mesi. Questo ritmo di per sé alimenta la richiesta e la fidelizzazione, dinamiche che invece la maggior parte delle pubblicazioni europee, e francesi in particolare, basate su album semestrali, annuali o dalla periodicità ancora più lasca, non possono generare fra gli adolescenti; tanto più che ogni volume di manga termina con un colpo di scena direttamente connesso al volume successivo, di-

versamente da come avviene per molta serialità a fumetti italiana e francofona. Un autore di fumetti mensili Bonelli o di album alla francese raramente può permetterselo: di norma, sapendo che i suoi lettori si aspettano storie autoconclusive o comunque godibili autonomamente (specie per i seriali Bonelli, alimentati in buona misura anche da lettori occasionali, dalle pretese meno pronunciate rispetto ai lettori appassionati), o che il volume successivo potrà essere pubblicato solo a distanza di mesi o di un anno se non di più (nel caso dei cartonati francesi), sarà costretto a elaborare una storia in sé conchiusa, anche se magari facente parte di una saga. Dare al lettore molto e a poco prezzo, con una salsa molto piccante di emozioni, umorismo, fantastico e azione, e stimolare sempre il suo appetito: è questa la ricetta primaria del successo dei manga presso i giovani.

A ciò si aggiunge il fascino dell'esotico: nel leggere storie a fumetti dedicate ai loro problemi, i giovani europei preferiscono evidentemente un'ambientazione all'interno di un plesso scolastico dove dei liceali (e delle liceali...) in divisa blu si affrontano con le tecniche segrete dei ninja e si corteggiano durante una gita scolastica a Okinawa (con tanto di ridottissimi bikini...) o in un onsen* (nudità...), invece che all'interno di un liceo francese come l'Arthur, con uscita a ricreazione davanti al Centre Pompidou, o in un liceo italiano di Bologna con le Due torri sullo sfondo. L'irreale e il fantastico raddoppiano la dose di esotismo: se la graziosa compagna di banco dell'eroe, non contenta di far svolazzare al vento il suo gonnellino, è una fata suscettibile e gelosa, o il suo compagno è il bel rampollo di una famiglia di esorcisti che sa vedere gli spiriti malvagi annidati nei corridoi della scuola, il lettore sarà ancora più pronto ad ascoltare senza batter ciglio le lezioni di vita che il manga gli elargisce. Ben di più, insomma, di una pur bella serie francese come *Tendre Banlieue*,[10] che tratta dei problemi dell'adolescenza in modo avvincente ed emozionante, ma senza gli artifici della presa di distanza, del *supersize* e del reincantamento del mondo.

Inoltre, come un tempo in Giappone, il manga costituisce oggi in Italia (e in Francia) un vettore di integrazione sociale all'interno di comunità di appassionati che mai i fumetti franco-belgi, italiani, americani sono riusciti a creare in questi due paesi. Fortemente strutturate su internet e attive e coese anche nel mondo materiale grazie a manifestazioni, sia piccole e locali sia molto im-

portanti in termini di numero di visitatori (decine e decine di migliaia: basti pensare a *Japan Expo* a Parigi e a *Lucca Comics & Games* in Italia) che fanno da quartier generale e luoghi di aggregazione e incontro, queste comunità danno ai loro membri l'occasione di soddisfare il loro bisogno di distinzione. Tale bisogno può essere espletato tramite il semplice fatto di leggere da destra a sinistra laddove i genitori ne sono incapaci, l'abilità creativa (riviste amatoriali, disegni in stile, cosplay), o il sapere enciclopedico che conferisce una reputazione di esperti, su internet o nel proprio gruppo di amici, a coloro che conoscono i minimi dettagli delle storie amate, delle frasi storiche o dei *kata** degli eroi. Senza dimenticare il sentimento d'eccitazione nel frequentare un universo vagamente sovversivo e proibito...

Leggere manga non è solamente una distrazione, insomma: è anche un'attività che genera valori, sentimenti e idee nei suoi lettori. E li trascina in universi che in molti casi non hanno alcun equivalente nella narrazione a fumetti occidentale.

PARTE TERZA
IL MONDO SECONDO I MANGA

Lone Wolf & Cub (1970-'76), di Kazuo Koike e Gôseki Kôjima: la spettacolare doppia tavola nella quale Ittô Ôgami si appresta a uccidere il sant'uomo. © Gôseki Kôjima – Kazuo Koike / Futabasha / Panini

10 L'ORDINE DEL MONDO, LA VIA DELL'UOMO
La morale nel manga

Fin dalla comparsa del fumetto, a esso si rimprovera di distogliere i bambini dalla cultura, a cominciare dalla lettura, e di alimentare comportamenti violenti e fantasie malsane. Il Giappone è il paese dove se ne consuma di più al mondo ed è quello in cui la violenza e il sesso sono mostrati con meno inibizioni; tuttavia, gli scolari dell'Arcipelago si piazzano a un buon posto nelle graduatorie mondiali comparative, nessun popolo legge tanto il giornale quanto i giapponesi e la criminalità è molto più scarsa che nella maggior parte degli altri paesi sviluppati. Questa constatazione dovrebbe mettere a tacere le critiche superficiali contro i manga. Tuttavia, non ci si riesce, tanto nel fumetto giapponese si incontrano immagini che urtano una certa sensibilità e tanto la morale che esso veicola poggia su fondamenti lontani da quelli della tradizione giudaico-cristiana. Se il manga aiuta gli adolescenti a rinforzare la loro personalità e li guida verso l'integrazione sociale, lo fa attraverso strade che talvolta la morale occidentale disapprova, giacché in questo campo la cultura giapponese differisce dalla nostra su punti essenziali, fra i quali la concezione stessa del Bene e del Male.

Il Bene e il Male: uccidere i santi

In *Kozure Ôkami* (tit. internaz. *Lone Wolf & Cub*, 1970-'76), il capolavoro di Gôseki Kôjima su testi di Kazuo Koike, troviamo una

Lone Wolf & Cub (1970-'76), di Kazuo Koike e Gôseki Kôjima. Disegno a tutta pagina di Kôjima, di grande impatto dinamico.

Al di là del bene e del male, Ittô Ôgami uccide il sant'uomo (si veda l'immagine in apertura di Capitolo), che lo ricompensa rendendogli l'anima. Seguire a tutti i costi la propria via – foss'anche quella dell'inferno – è la virtù suprema del sistema di valori giapponese. L'ordine sociale e quello del mondo vi trovano tutta la loro ragion d'essere: nel finale di questo manga, ciascuno dei protagonisti ha debitamente svolto il proprio ruolo sociale e la vita riprende secondo il suo schema eterno.

parabola rivelatrice. Ittô Ôgami, ex samurai di alto rango (rango perso a causa di intrighi di corte), deve abbandonare la prestigiosa «via del guerriero» (*bushidô*); nel diventare un sicario a pagamento, egli sceglie di seguire la «via dell'inferno» (*meifumadô*). Strada facendo, gli amministratori di un feudo gli chiedono di assassinare un venerabile monaco che essi ammirano ma la cui popolarità temono possa alimentare una rivolta popolare. Al momento di infilzarlo, per la prima volta nella sua vita al protagonista manca il coraggio. La vittima designata gli consiglia quindi di ritirarsi a meditare e poi di ritornare. Ittô si ritira su una montagna e lì digiuna nudo, in pieno inverno. Poi, senza batter ciglio, nel bel mezzo di una processione, taglia in due il sant'uomo. Questi, prima di schiudersi come un fiore di sangue, non manca di congratularsi: «È giusto proseguire nella propria strada per raggiungere la porta senza nomi». Gli amministratori, per sbarazzarsi di un fastidioso testimone, lanciano i propri sgherri addosso all'eroe, che naturalmente li fa a pezzi. Anche la gente del popolo vuole gettarsi su di lui ma esita, si interroga, e alla fine se ne torna a lavorare la terra feconda...

Ciò che essi hanno capito, meglio del lettore occidentale, è che tutto era giusto così. Ognuno dei protagonisti ha seguito la propria via (*dô*) fino alla fine, qualunque cosa potesse provare o costargli. Gli amministratori si sono assicurati la stabilità del feudo, il sant'uomo ha illuminato lo spirito dell'eroe e quest'ultimo ha accettato il destino che si è scelto. Ai nostri occhi, essi hanno tutti commesso del male violando o spingendo a violare il principale dei Dieci Comandamenti (Non uccidere) dettati agli uomini da Dio. Ma nessun dio onnisciente ha mai detto qualcosa ai giapponesi. Per essi, il Bene e il Male sono relativi. Seguire la propria

strada vuol dire obbedire a un'altra forma di morale universale che prescrive a ogni individuo di sapere chi è, di scegliere il proprio destino di conseguenza e di andare fino in fondo a ciò che questo implica. Anche uccidere non sarà proibito a priori per chi segue la propria via con sincerità. Musashi Miyamoto (1584-1645), il leggendario spadaccino autore del famoso *Libro dei cinque anelli* e protagonista del manga *Vagabond* dal 1998, seminò la sua di una buona sessantina di cadaveri, usando talvolta degli stratagemmi che l'onore avrebbe impediti a Parsifal, a Roland o al Cid, al solo scopo di diventare il migliore maestro di spada dell'Arcipelago; altri dicono per cancellare l'onta di essere finito col naso nel fango durante il suo primo combattimento, dalla parte dei perdenti, nella battaglia storica di Sekigahara (1600). Un simile personaggio è altamente condannabile secondo i principi assoluti della morale occidentale. È invece venerato in Giappone, paese dalla morale relativa, secondo cui Miyamoto non fece altro che contravvenire alle obbligazioni sociali della sua epoca; anzi, donò alla casta dominante dei guerrieri, a rischio della propria vita, l'esempio di un encomiabile accanimento a perfezionare la propria arte seguendo il bushidô.

Noi e il nostro lato oscuro: il capo malvagio, i gemelli e il monaco dissoluto

Una sola figura rappresenta senza ambiguità il Male nei manga: quella del capo malvagio di una banda, tanto che la troviamo in serie anche differenti come *One Piece*, fantasmagoria in corso dal 1997 a uso degli studenti, o *Rokudenashi Blues* ('Blues canaglia', 1988-'97), un manga «di teppisti» pieno di nasi fratturati e costole rotte. In entrambi i casi, il capo malvagio è colui che comanda il suo gruppo attraverso il timore che ispira ai suoi uomini, senza esitare a trattarli brutalmente, persino a ucciderli, il che porta alla fine alla sua sconfitta. In Giappone, il Male non è la violazione di un comandamento trascendente, ma l'incapacità di un individuo che non riesce a controllare più il suo ego e ad assumersi correttamente le responsabilità inerenti al suo ruolo sociale.

Pertanto, anche il capo malvagio può pentirsi e ricostruire il suo gruppo, come in *Rokudenashi Blues*. Gli eroi dei manga raramente sono tutti bianchi o tutti neri. Vegeta, uno dei più pericolosi tra

A sinistra: *Rokudenashi Blues* (1988-'97), di Masanori Morita. © Masanori Morita / Shûeisha
Al centro: *Sanctuary* (1990-'95), di Ryôichi Ikegami su storia di Shô Fumimura. © Shô Fumimura / Ryôichi Ikegami / Shôgakukan / Star Comics. In questo manga, il giovane protagonista ha una peculiare posizione sulla geopolitica del Giappone: il suo paese, rammollito e invidiato da tutto il mondo, sarà la prima vittima della globalizzazione, a meno dell'avvento di un nuovo nazionalismo.
A destra: *Tetsunabe no Jan* ('Jan della pentola di ferro', 1995-2000), di Shinji Saijyo, un manga inedito in Italia, «violentemente» dedicato a delle gare culinarie. © Shinji Saijyo / Akita Shoten

Regolamenti di conti, conflitti familiari, zuffe fra bande di liceali, o anche un semplice concorso di cucina: la violenza è presente nei manga in modo molto più pervasivo che non nel fumetto europeo per ragazzi. Tuttavia la delinquenza (ivi inclusa quella giovanile) è in Giappone ben minore che nei paesi europei. E se la violenza nei fumetti avesse, pensa un po', una funzione catartica?

i cattivi che il protagonista di *Dragon Ball* deve affrontare, diviene il suo fedele alleato non senza essere tentato talvolta a ritornare al lato oscuro. Nell'adattamento di *Faust* (1950), Tezuka trasforma il terribile Lucifero in un diavoletto dai grandi occhi *kawaii*,* un po' troppo turbolento, che un Dio brontolone mette alla prova. E il manga, come vedremo, fa spesso del vampiro – personaggio luciferino per eccellenza nella cultura occidentale – una figura ambigua, dolente o disperata, tormentata da un dissidio interiore. All'interno di ciò che il giudeo-cristianesimo definisce «il Male», i giapponesi non vedono che una delle due facce della realtà, la parte d'ombra presente in ognuno di noi, il che giustifica che la si tratti con una certa familiarità.

Il «manga di gemelli» (*futago manga*) è un genere specifico del fumetto giapponese. Esso si è sviluppato negli anni Ottanta-Novanta, quando il progresso scientifico ha permesso di moltiplicare le variabili sulla manipolazione genetica, la clonazione e l'ibridazione tra umani e non umani. La sceneggiatura di base mette in scena una coppia di gemelli di cui uno rappresenta il lato lumino-

so e l'altro il lato oscuro. In genere, i gemelli risolvono questo dualismo quando uno dei due causa la morte dell'altro, ritrovando in questo modo l'omogeneità. I ragazzi finiscono piuttosto per intraprendere cammini opposti simboleggianti due destini possibili dell'umanità tra estinzione, sopravvivenza o mutazione. Le coppie di falsi gemelli ragazzo-ragazza sono, dal canto loro, destinate piuttosto ad affrontarsi, attirandosi, talvolta violentemente, in maniera incestuosa.[1]

Una scena del noto manga *X* (dal 1992), del gruppo di autrici noto come CLAMP, ancora inconcluso in tutto il mondo (Italia compresa) perché a quanto risulta il suo editore giapponese si rifiuterebbe di pubblicarne il finale.

Alle ragazze, i futago manga insegnano che devono riuscire a dipanare le loro pulsioni contrastanti per costruirsi una personalità coerente. Ai ragazzi insegnano che la violenza, la gelosia, la lubricità, la viltà e la perfidia sono presenti in ognuno di noi alla stessa maniera della generosità, del desiderio di pace, della sincerità o della dedizione. Ma il lettore non è invitato a lottare a morte, come il Dottor Jekyll contro il Signor Hyde, per tentare di estirpare la porzione d'ombra della sua personalità: dato che l'ombra è parte integrante di ciascuno di noi, lottando per sradicare le pulsioni malvagie si rischia di autoinfliggersi quella mutilazione che è per ogni gemello la perdita del suo alter ego; meglio sarebbe accordarsi con il nostro lato oscuro per metterlo, se è possibile, a buon fine. San Girolamo, nel deserto, si guadagnò il suo titolo combattendo ferocemente contro i demoni tentatori; il monaco Ikkyû Sôjun (1394-1481), protagonista del manga eponimo, è diventato una delle figure più rispettate del buddismo giapponese vagabondando alla larga dai monasteri e componendo poemi satirici o erotici tra le braccia di prostitute, con una brocchetta di sakè al capezzale del suo futon...* Insomma, l'eroe giapponese ha dovuto impiegare molta più forza d'animo, e sicuramente più sottigliezza, di Girolamo nel deserto per realizzarsi in tutte le sue dimensioni, ombra compresa.

La «via», o l'esaltazione del potenziale umano

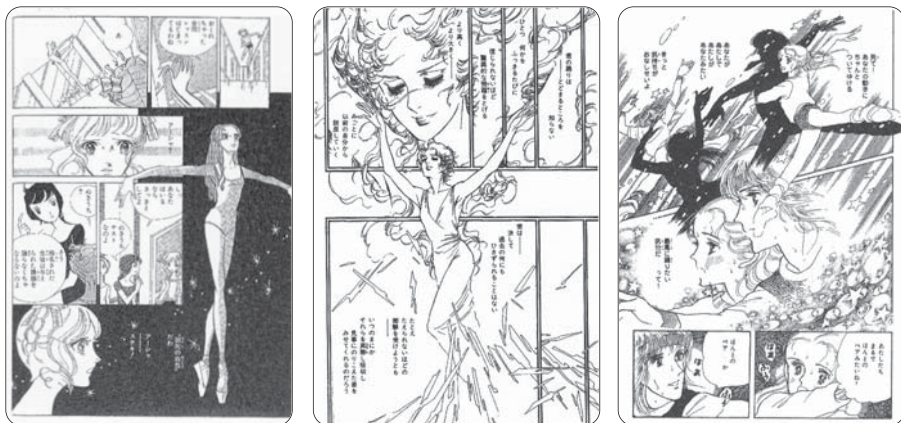
I manga mettono in scena due itinerari principali per la realizzazione di sé: «seguire la propria strada» e «realizzare il proprio sogno» (*yume*). Gli eroi «da strada» come Ittô Ôgami, Musashi Miyamoto, Kiichi Miyazawa o Ryô Narushima[2] – per citare i più conosciuti – abbondano nei seinen manga. Le serie di spada e di arti marziali sono il loro terreno prediletto, ma anche il monaco Ikkyû appartiene a questa categoria. Dal canto loro, gli eroi mossi dalla volontà di realizzare il proprio sogno, che si tratti di diventare una cantante punk o il miglior panettiere del mondo, sono tipici degli shônen o degli shôjo manga. Ma si sbaglia se si vuole vedere nel sogno una versione giovanile della via o considerare quest'ultima come «il sogno di un adulto». In realtà, via e sogno propongono due risposte quasi opposte a una domanda essenziale che riguarda l'ordine del mondo: quella della realizzazione di sé e quella sul rapporto tra l'individuo e la comunità. Questione sulla quale il Giappone e l'Occidente sembrano avere concezioni opposte, così come sul Bene e sul Male.

Autori o vittime, gli eroi «da strada» sono immersi fino al collo in quello che per noi è il Male. Essi hanno assassinato i loro genitori o sono stati vittime di complotti ignobili. Sono testimoni o autori di stragi di guerra e del massacro di innocenti. Affrontano avversari che disprezzano ogni forma di umanità, ma essi stessi ammazzano o storpiano in genere senza compassione. A differenza di James Bond, l'assassino «da strada» – Ittô Ôgami o l'enigmatico Golgo 13, sulla breccia dal 1968 – non pretendono affatto di mettersi al servizio del Bene, anche se i loro bersagli sono spesso poco raccomandabili. L'omicidio del sant'uomo costituisce per Ittô un passo decisivo nella sua avanzata sulla «via dell'inferno». Miyamoto segna una tappa cruciale affettando il simpatico Seijurô Yoshioka malgrado l'amicizia che prova per lui, e Ryô Narushima storpia a vita uno sfortunato avversario che sale sul ring solo per mantenere la sua famiglia... Lungi dal tirare gli eroi fuori dall'ombra, la loro ricerca sembra possederli, almeno per un po'. Perché è scontrandosi dolorosamente con tutte le forme di violenza e debolezza umane che colui che segue una via giunge al *senren*,* la «purificazione» impietosa di sé stesso che gli permetterà di raggiungere quella «porta senza nomi» che il sant'uomo promette al suo assassino.

La realizzazione dell'eroe non riguarda che lui. La via, anche se iscritta in una tradizione o indicata da un maestro, è un percorso solitario al termine del quale l'eroe muore, come Ittô l'assassino, si ritira, come fa Musashi Miyamoto, o sparisce in un qualunque altro luogo. È lo stesso per il personaggio Shizuka in *Hanayori dango*, che è ciò che lo shôjo manga contemporaneo offre di più vicino a un'eroina «da strada». Questa ricca ereditiera rifiuta il destino dorato che la attende e decide di diventare un avvocato dei poveri: lascia la società nipponica per espatriare, perde il ragazzo che l'ama e non riapparirà più nella serie se non nel corso di un solo altro episodio. L'eroe «da strada» è fuori della società. Egli/ella non è incline a servirla, non fosse che per dimostrare proprio di essere fuori da essa. La sola cosa che egli dà a vedere è la virtù della via racchiusa in sé: niente, se non l'idea che, per dominare il suo destino, l'essere umano – pugili, spadaccini, assassini e monaci ubriaconi compresi – deve assumere pienamente ciò che vuole essere, accettando di arrivare a eccessi che lo metteranno in disparte dalla comunità.

Il «sogno», o il sentiero del nabe

Pertanto la faccenda del sant'uomo, che si conclude con il ritorno degli abitanti al loro lavoro in un feudo liberato dalla minaccia della rivolta, mostra che la logica della via può essere messa a buon uso per la società. La condotta di un personaggio come Ittô Ôgami è insieme molto efficace, poiché egli dà costantemente il meglio di sé, e molto prevedibile, poiché obbedisce a principi immutabili. Qualunque responsabile delle risorse umane vi vedrà un eccellente cocktail di «massimizzazione dell'utile» e di «riduzione delle incertezze». Il problema è che gli scopi non sono indicati all'eroe da un adeguamento sociale nella sua debita forma, ma da un ego tormentato e sovradimensionato.

Poco importa. Per trarre il maggior profitto dall'esempio dell'eroe «da strada» a uso della società dei consumi e d'impresa, è sufficiente sopravvalutare la componente «sforzo e sacrificio» e snaturare il principio che motiva questo lupo solitario trasformandolo da via in «sogno» (yume, come si diceva). La realizzazione di sé si riduce all'acquisizione di un oggetto simbolico, di un'arte utile o di una posizione sociale gratificante, a iniziare dal-

A sinistra: *Arabesque* (1971-'74), di Ryôko Yamagishi. © Ryôko Yamagishi / Shûeisha
Al centro: *Swan* (1978-'80), di Kyôko Ariyoshi. © Kyôko Ariyoshi / Shûeisha
A destra: *Lady Love* (1981-'84), di Hiromi Ono. © Hiromi Ono / Kôdansha

Gruppo di tavole tratte da opere appartenenti a un sottogenere dello shôjo, dedicato al mondo del balletto. Eccetto *Lady Love*, pubblicato parzialmente alla metà degli anni Ottanta sul *Corriere dei Piccoli*, si tratta di opere inedite in Italia, nonostante il tema sia alquanto «europeo».

la successione del maestro, chiave della riproduzione sociale conservatrice. A guisa di «porta senza nomi», le ragazze dovranno riuscire nella moda, come indossatrici, nel mondo dello spettacolo, in qualche arte decorativa o in uno sport non troppo violento. Per i ragazzi, il sogno sarà eccellere in uno sport o in un'arte, spesso marziale, ma la panetteria, il sushi o il gioco del go vanno bene lo stesso; a meno che non si corra il rischio di mettere le mani su qualche *ball* o su un mitico tesoro che attende l'eroe da qualche parte in mari sconosciuti.[3]

Strada facendo, ognuno conquista anche il partner di sesso opposto con il quale convola a nozze e dà alla luce figli, come in *Dragon Ball*, o probabilmente convolerà e darà alla luce figli, come nelle serie a uso dei più grandi che intendono regalarsi un po' di spensieratezza prima di immolarsi a certi obblighi sociali. In altre parole, perché si compia il gioco di agevolare la società dei consumi il sogno sostituisce all'ambizione di realizzarsi dell'eroe «da strada» quella di guadagnare, di assicurare il perpetuamento sociale e di riprodursi, donando anche agli adolescenti come ultimo traguardo il focolare (*nabe*) domestico.

Per giungervi, l'eroe segue un percorso accuratamente segnato. Innanzitutto, deve essere affrancato dai genitori. Che siano morti, assenti, negligenti, incompetenti o semplicemente ectoplasmatici,

questa carenza parentale sistematica lascia l'eroe nelle mani della scuola o di un maestro. Poco importa se questi è un vegliardo faceto e lubrico, o se l'eroe frequenta una fantasiosa scuola di cacciatori, di ninja o di maghi, un'università specializzata o, più semplicemente, il liceo di quartiere. L'essenziale è che la lezione sia chiara: l'autorità del professore, anche se pesa all'adolescente, è indispensabile alla realizzazione del sogno. Le altre figure d'obbligo sono la costituzione di una squadra di archetipi (il piccolo occhialuto maligno, il grassone ben piantato ecc.), la competizione più o meno brutale, compresa quella con gli amici, la scoperta della terna gelosia-brutalità-perfidia e dell'antidoto amicizia-coraggio-sincerità, la conversione di tutti o parte dei cattivi e, infine, l'integrazione e la riproduzione in una società che l'eroe ha talvolta salvata nel corso dell'azione... «Amicizia, impegno, vittoria», come recita *Shônen Jump*, come si ricorderà. Senza contare l'apprendistato del consumo, per le ragazze, attraverso le chiacchiere (*free talk*) di cui le disegnatrici le gratificano al margine della narrazione incitando ad acquistare molti prodotti derivati o i giochi e i CD presumibilmente preferiti della loro mangaka favorita.

A sinistra: *Glass no kamen* ('La maschera di vetro', in Italia *Il grande sogno di Maya*), di Suzue Miuchi. © Suzue Miuchi / Hakusensha / Star Comics

A destra: *Gokinjo monogatari* (1995-'97, in Italia *Cortili del cuore*) di Wataru Yoshizumi. Copertina del primo numero dell'edizione italiana. © Wataru Yoshizumi / Shûeisha / Panini

Copertina di *Shônen Jump* con i protagonisti della serie *One Piece* (1997, in Italia noto anche come *All'arrembaggio!*), di Eiichirô Ôda. © Eiichirô Ôda / Shûeisha / Star Comics

La nobiltà del fallimento e gli eroi strappalacrime

La tensione tra l'ideale grandioso dell'eroe «da strada», di cui la cultura zen-samurai ha fatto il modello della classe dominante giapponese, e le esigenze di un'integrazione sociale costrittiva che ha raggiunto il suo apogeo nella società di caste dell'epoca Edo, ha alimentato nella cultura popolare nipponica la venerazione entusiasta per quella che Ivan Morris ha battezzato «la nobiltà della sconfitta».[4] I giapponesi hanno il culto del magnifico perdente. Non i buffoni falliti alla Don Chisciotte, ma gli eroi belli, bravi e virtuosi che finiscono male come un Lagardère sopraffatto dal numero degli sgherri del principe Gonzaga che finiranno per infilzarlo o un Edmond Dantès tradito che si suiciderà tra le braccia di Mercedes per scappare alla polizia. La cultura popolare europea vuole vedere il Gobbo di Paul Féval (1858) e il Conte di Montecristo trionfanti. I giapponesi, dal canto loro, si deliziano da secoli con la triste storia del fedele uccellatore Yorozu che morì nell'anno 585 per la causa persa dei Mononobe e di cui, dopo che il suo cadavere fu tagliato a pezzi, il cane fedele raccolse la testa, la depose su una collinetta e lì si lasciò morire. Ancora più popolare, da nove secoli, è il bel giovane Minamoto no Yoshitsune (1159-1189), braccato attraverso tutto l'Arcipelago dagli accoliti del fratello maggiore traditore, del cui paese egli si era tuttavia impadronito attraverso le sue azioni di guerra, che vede tutti i suoi fedeli sterminati prima di essere spinto al suicidio insieme alla moglie e ai figli.

Più vicini a noi i famosi 47 *rônin*,* condannati nel 1703 al seppuku di massa per aver vendicato il loro maestro ingiustamente ucciso, si qualificano senza sforzo in qualità di eroi strappalacrime. I giapponesi amano alla follia anche gli spadaccini di Shinsengumi (1863-1868), una milizia che difese gli ultimi scampoli dello shogunato all'epoca dei problemi civili che gettarono a terra il governo di Edo, di cui il più popolare, Sôji Okita, univa l'elemento favorevole di essere giovane, bello e tragicamente tubercolotico con quello di far parte della schiera dei perdenti. I due gruppi hanno da sempre i loro club di seguaci, sono regolarmente l'oggetto di adattamenti per la televisione, per il cinema e nel manga e alimentano una prospera industria di prodotti derivati... Benché meno grandioso, lo yakuza solitario e rabbioso che si getta con la spada sguainata sulla letale banda di cattivi super armati è stato per molto tempo un sicuro guadagno per il botteghino

giapponese, tanto quanto gli amanti lacrimosi che si lamentano per la loro sorte alla soglia di un patetico shinjû.

Adolf ni tsugu (‘A proposito di Adolf’, 1983-’85, in Italia *La storia dei tre Adolf*), di Osamu Tezuka. © Tezuka Productions / Hazard

Oltre al gusto giapponese per le lacrime, il nobile eroe sfortunato soddisfa in un colpo solo due pulsioni contrastanti. Egli esercita una funzione catartica, permettendo ai giapponesi, condannati per la vita a rimanere «al loro posto» dalla società di caste di Edo, ma anche in larga misura da quella del dopoguerra, di liberarsi alla vista di personaggi senza macchia e senza paura che osano sfidare l’ordine sociale. Ma il destino impietoso riservato alle star strappalacrime, nel ricordare che le cose rientrano sempre nell’ordine abituale, soddisfa parimenti il bisogno di sicurezza presente in ciascuno di noi. Il successo di cui l’archetipo dell’eroe sfortunato beneficia sempre nella cultura popolare giapponese la dice lunga sulla sua efficacia nell’assecondare queste due aspirazioni contrastanti.

Il manga ha sempre pagato debitamente il suo tributo a questi magnifici perdenti, che introducono il mordente del dramma umano in una società troppo ordinata e orientata a convincere il lettore che ha ben ragione a rimanere al proprio posto. L’opera di Tezuka brulica di eroi strappalacrime: il giovane e virtuoso studente in medicina tradito da un maestro indegno e trasformato in bestia da una malattia mostruosa; il samurai fedele allo shogunato di Edo che volta ostinatamente le spalle al corso della storia e muore da solo, disintegrato dall’artiglieria del nuovo governo Meiji; i due giovani Adolf che si dibattono tra gli orrori della Seconda guerra mondiale e le sopravvivono solo per finire per uccidersi l’un l’altro in Palestina; gli Ainu,* il popolo destinato a scomparire come gli Indiani d’America e i cui sogni si infrangono in quel Far West che è l’Hokkaidô alla fine del XIX secolo...[5] Ma bisogna rendere omaggio anche a Jô Yabuki, il pugile ribelle morto sul ring, il giovane contestatore di *Hikarukaze* che diventa pazzo e porta a spasso la testa della sua amata per una Tokyo in rovina dopo aver visto i cadaveri dei suoi genitori esposti in mezzo alla strada, e i piccoli scolari di *Hyôryû kyoshitsu* (‘Una classe alla de-

riva'), votati a centinaia alla morte in un universo da incubo. Per citarne solo alcuni...

Tuttavia, anche se esistono delle eccezioni, l'eroe tragico non ha guadagnato il diritto di cittadinanza nelle serie destinate agli adolescenti. Il nabe non si accontenta della tragedia o del racconto della morte del valoroso piccolo eroe, e i giovani giapponesi hanno tutto il tempo di imparare un po' più in là cosa sia la rigidità della «società del dovere» che la crisi degli anni Novanta e Duemila ha scosso, ma non ancora smantellato.

«Guarire il mondo»: il selvaggio, la canaglia e il fuorilegge

La crisi ha fatto la fortuna anche di un altro archetipo: quello dell'eroe mosso dal *junjô*. Questo termine designa uno spirito semplice e sincero, che si getta d'istinto nel combattimento per la giustizia, con un gran coraggio «tipicamente giapponese» e una forza bruta che né calcoli né preoccupazioni di convenienza reprimono. Se Musashi Miyamoto e Ittô Ôgami non perseguivano che la loro perfezione, l'eroe «junjô» intende «guarire il mondo» (*sekai wo naosu*). In un paese che oggi gli spiriti malinconici e conservatori descrivono volentieri come viziato dalla prosperità e corrotto dalla globalizzazione, la sua funzione è di rendere la virtù principale a istituzioni pervertite e comunità disorientate. Invece il riparatore di torti occidentale, come Robin Hood o il gobbo Lagardère, punisce i cattivi, ristabilisce i rapporti umani stravolti e induce le persone smarrite a prendere coscienza dei propri errori. Di animo rozzo, l'eroe junjô si distingue dai nostri riparatori di torti anche per la sua iconoclasta mancanza di conoscenza delle buone maniere, la sua cattiva educazione, i suoi appetiti spesso grossolani e la sua impulsività incontrollabile. Da scolaretto, picchia sul naso i bambini beneducati e spaventa le bambine. Da grande, ridicolizzerà all'occasione le autorità – così come il riparatore di torti occidentale – ma lo si potrà anche vedere (di spalle) masturbarsi con grande naturalezza in una camera dal disordine clamoroso, attività nella quale nessuno immaginerebbe possa abbandonarsi Robin Hood...[6]

Uno degli esempi più appropriati è Ki-itchi, protagonista della serie eponima (*Ki-itchi!!*). Questo piccolo ribelle dal pugno perennemente alzato ha cominciato la sua carriera all'asilo nel 2001.

Dopo un brutale isolamento sociale in seguito alla morte violenta dei suoi genitori, egli conosce da bambino selvaggio l'esperienza della montagna purificatrice, come Ittô l'assassino. Nel 2009, ritornato nel mondo e ormai studente, porta avanti la lotta contro la pedofilia, senza temere di manifestare armi alla mano davanti alla Dieta (il Parlamento giapponese) per denunciare l'establishment politico corrotto. Più poetici ma non meno violenti, i due ragazzini di strada di *Tekkon Kinkreet* ('Cemento armato', 1993-'94) sono anch'essi mossi dall'innocenza esplosiva dei bambini traumatizzati.

Salaryman Kintarô (dal 1994), di Hiroshi Motomiya. © Hiroshi Motomiya / Shûeisha

Il junjô è anche il principio attivo dei *bad boys*, i ragazzacci o canaglie, che fanno furore nelle serie per i tardoadolescenti. La capacità di indignazione intatta, il rifiuto dei compromessi e il disprezzo delle convenienze permettono a questi eroi provenienti dai margini (provincia remota o malavita) di rimettere ordine nelle istituzioni sociali essenziali quali il sistema politico, la scuola, la polizia, l'impresa, il sistema ospedaliero e persino l'industria del manga.[7] La lunga crisi che il Giappone vive dal 1990, aumentando la domanda di sistemazione e di riforma alla quale l'establishment si è dimostrato incapace di rispondere, ha fatto il successo di questo tipo di personaggi. Ma lo sguardo apparentemente «puro e semplice» che essi rivolgono alla società si rivela, a ben vedere, fortemente conservatore. Nel mondo sanato dall'eroe, gli studenti sono contenti di andare a scuola, la polizia arresta i cattivi più che mai, e le ragazze non si offrono più a chicchessia... Questo conservatorismo trionfante differenzia l'eroe junjô del XXI secolo da un archetipo anteriore che è suo cugino solo all'apparenza: quello del fuorilegge «guaritore del mondo», come il protagonista del celeberrimo *Black Jack* (1973-'83). Nell'ormai mitica serie di Tezuka il geniale chirurgo dal volto sfigurato, per quanto grande sia il suo cuore, dimostra un provocatorio cinismo. Vive da misantropo ai margini del mondo, si presenta con enfasi come un mercenario mosso solo dall'attrattiva di un guadagno e non si fa alcuna illusione sulla sua capacità di cambiare qualcosa, se non l'anima di qualcuno dei pazienti ai quali le sue mani di fata salvano la vita.

Black Jack (1973-'83), di Osamu Tezuka.

***

Black Jack dimostra che Tezuka, che lo creò in un Giappone disincantato dopo il 1968, era molto di più che il gentile umanista ecologista a cui l'agiografia conservatrice vuole ridurlo. La sua ambivalenza morale ostentata (se non assunta) ricorda anche che in Giappone la parte d'ombra dell'uomo e dell'universo non è giudicata con il manicheismo che prevale nella cultura occidentale. Ma il viso sfigurato e ricucito del geniale chirurgo attira l'attenzione anche su di un elemento essenziale dell'universo del manga: nato all'indomani della sconfitta e marchiato con il ferro incandescente del fuoco nucleare, esso ha trovato il principio fondamentale della sua energia. Il Giappone contemporaneo, di cui egli è un riflesso, ha avuto bisogno di un'apocalisse. Non c'è da sorprendersi che ciò abbia ossessionato i mangaka e che abbia donato al fumetto giapponese alcune delle sue opere più significative.

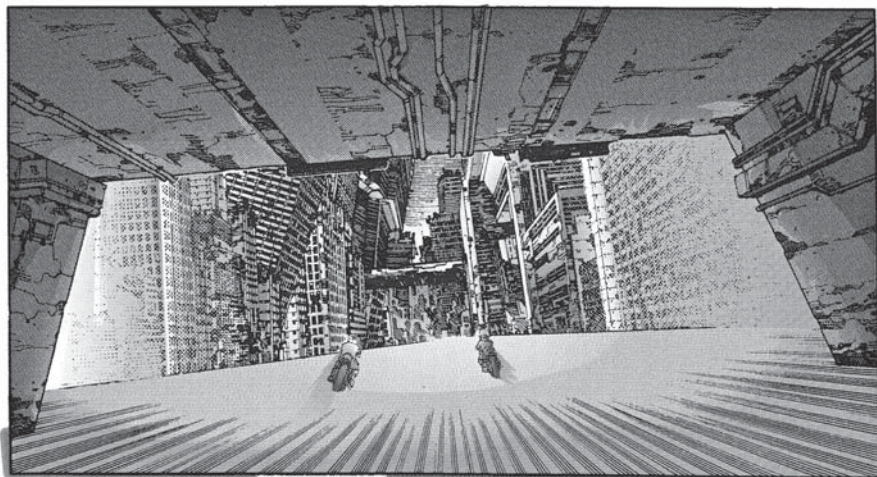
L'UNIVERSO DELLA MEMORIA
Raccontare l'apocalisse

[Attenzione: questo capitolo svela il finale di molte serie]

11

Subire, soffocare, vomitare

Il Giappone è tormentato dalla memoria della sua storia, come dimostrano le polemiche che ricorrono attorno al santuario di Yasukuni* o gli sforzi delle autorità per imporre nei libri scolastici una visione edulcorata delle guerre condotte a suo tempo dall'esercito imperiale in Asia. Gli occidentali, dimentichi delle loro atrocità coloniali e di altra natura, denunciano spesso il rifiuto del Giappone di assumersi il peso del suo passato. Questa virtuosa indignazione non tiene quasi mai conto del carattere eccezionale della storia dell'Arcipelago degli ultimi quattro secoli. Questo percorso, come abbiamo visto, comincia attraverso duecentocinquant'anni di isolamento dal mondo, seguito da una riapertura brutale e umiliante nel 1853. Esso prosegue con una modernizzazione meticolosa e la divisione tra l'Asia, di cui il Giappone rifiuta di condividere la sorte di preda coloniale, e l'Occidente, che non l'accetta nel club delle grandi potenze. Porta infine all'olocausto nucleare che la nazione subisce meno di ottant'anni dopo essere uscita dal Medioevo. Da queste convulsioni, sulle quali pesa perennemente la discriminazione razziale, il Giappone è uscito in maniera formidabilmente dinamica e rinsaldata, ma anche traumatizzato nel profondo del suo inconscio collettivo.

La memoria storica dei giapponesi mescola la confusione identitaria, il dolore, l'onta e la rabbia per la sconfitta, la fierezza di es-

Akira (1982-'90), di Katsuhiro Ôtomo: tavola ripresa da una spettacolare sequenza di distruzione.

sere ritornati tra i grandi, la frustrazione per non essere riconosciuti da questi ultimi e la fascinazione-repulsione per un'America che privò l'Arcipelago del suo destino ma che resta il suo protettore sulla scena internazionale... Questa mescolanza opprimente ed esplosiva è stata soffocata dalle prime tre generazioni che si sono succedute nel dopoguerra. I vinti si sono trincerati nel silenzio. I baby-boomer hanno sentito permanentemente su di essi il peso del trauma senza poterlo estrinsecare, a causa di genitori desiderosi di dimenticare. La generazione nata dai tardi anni Settanta non vuole più sentire parlare del passato, ma questo la raggiunge ogni volta che le polemiche si riaccendono in Cina, in Corea o in Occidente e sembrano segnalare l'intera nazione giapponese all'obbrobrio. Il fatto che l'imperatore Hirohito sia rimasto al suo posto fino alla morte nel 1989, per quanto ridotto dalla Costituzione allo status di «simbolo», e che il paese sia stato governato fino al 2009 da un partito popolato da vecchi dirigenti del regime militarista dopo i quali si sono succeduti i loro figli o i loro generi, non ha fatto che aggravare questo soffocamento.

Le insegnanti della scuola materna e primaria lo sanno bene: è attraverso i disegni che i bambini esprimono inconsciamente i loro traumi. Il cielo senza sole, la casa senza finestre, l'albero senza foglie, il volto senza bocca sono tutti mezzi attraverso cui il bambino esprime ciò che l'incomprensione, la colpevolezza, il dolore o il tabù gli impediscono di verbalizzare. Lo psicanalista Serge Tisseron[1] vede nel fumetto il medium per eccellenza che permette di «vomitare quello che si è dovuto ingoiare ma che non si è digerito» e che rassicura chiudendo questo «racconto indicibile», doloroso e pericoloso, in uno spazio dov'è «tenuto sotto controllo» nelle vignette e nelle convenzioni narrative familiari al lettore. Esprimendo attraverso queste vie indirette i traumi soffocati della nazione giapponese, il manga moderno è diventato dunque uno strumento di catarsi collettiva. Ciò è stato operato principalmente attraverso due generi intimamente legati all'esperienza della guerra e della sconfitta: il post-apocalittico e le sue varianti fantascientifiche distopiche quali il cyberpunk e i guerrieri meccanici del genere robotico/mecha. Anche se nella forma sono stati ispirati dalla cultura popolare americana, questi universi sono portatori di una memoria traumatica unica e si sono trasformati affinché questa potesse venir trasmessa da una generazione all'altra.

La rinascita attraverso l'apocalisse: *Gen di Hiroshima* (1973-'84)

La tradizione giapponese ignora la fine del mondo che il cristianesimo promette da venti secoli all'umanità. Il buddismo non minaccia i suoi fedeli e lo shintô non si preoccupa che del ciclo della vita. Per converso, l'Arcipelago possiede un'esperienza senza eguali in fatto di cataclismi, che si tratti di eventi naturali (il terremoto di Tokyo nel 1923 fece più di 140 mila vittime e dispersi) o provocati dall'uomo, come Hiroshima e Nagasaki. L'Apocalisse annunciata dal dio dei cristiani segna l'ora della chiusura definitiva dei conti. In Giappone la distruzione cataclismatica segna l'inizio di una nuova stagione della Terra; essa è portatrice di un avvenire che ricorda agli uomini che è il momento di rialzarsi. I sismi, i tifoni e i maremoti hanno sempre spinto i giapponesi allo sforzo e, ai loro occhi, il cataclisma nucleare ha chiuso il ciclo storico guerriero e dittatoriale, battezzato dagli storici nipponici «Medioevo moderno», per dare vita a un Giappone illuminato, pacifista e democratico.

Gen di Hiroshima (*Hadashi no Gen*, 'Gen dai piedi scalzi', 1973-'84), di Keiji Nakazawa. Lo pseudo finale consolatorio e ottimista. © Keiji Nakazawa / Chôbunsha / Shûeisha / Chûôkôron-Shinsha

Il manga contemporaneo ne ha ricavato un soggetto ricorrente: la storia di un gruppo di giovani orfani sopravvissuti, unito dall'amicizia e dal rifiuto di morire, che lotta in un universo devastato e segna l'alba di un mondo nuovo. Questa trama si ritrova nei manga in mille forme. Ma se la letteratura destinata a un pubblico adulto si è impossessata molto presto dell'apocalisse sotto forma di brutale testimonianza, e un po' più tardi di romanzo,[2] essa non era certo una storia da raccontarsi ai bambini, a cui il manga era inizialmente destinato. Si doveva attendere che quei lettori morissero di vecchiaia; *Gen di Hiroshima*, il cui autore vide il fuoco nucleare all'età di nove anni, cominciò a essere pubblicato solo nel 1973.

Tutti gli scolari giapponesi conoscono l'opera di Keiji Nakazawa in una

versione animata che la deforma. Realizzata con il consenso delle autorità, essa si interrompe alla fine del primo volume di una serie che ne conta dieci, su un messaggio tanto rassicurante quanto politicamente corretto: i giapponesi non sosterranno più alcun militarismo, la Bomba ha causato loro sofferenze inumane ed essi manterranno ferma la volontà di costruire un mondo di pace. Il seguito del fumetto, in cui vediamo gli *hibakusha** rifiutati con disgusto dalla società, la politica militarista che si ricicla nei partiti conservatori e la polizia complice della yakuza che prospera sulle rovine, sarebbe stato accolto dalle istituzioni con molto meno entusiasmo. Cancellata da *Shônen Jump* nel giro di un anno, la serie fu portata a termine da alcuni piccoli editori di sinistra legati al sindacato degli insegnanti. Malgrado la loro tenacia tutta giapponese nell'affrontare le avversità, Gen e i suoi compagni straccioni destinati al riformatorio non potevano essere eretti logicamente a modelli in un Giappone conservatore. In un paese in cui l'olocausto nucleare è allo stesso tempo mitizzato come battesimo e soffocato come gli hibakusha che nasconde, si è preso nell'opera di Nakazawa ciò che conveniva alla mitizzazione e si è passato il resto sotto silenzio.

L'apocalisse contestataria: *La scuola alla deriva* (1972-'74)

Poco dopo che *Shônen Jump* lancia *Gen di Hiroshima*, il suo concorrente *Shônen Sunday* comincia a pubblicare *Hyôryû kyoshitsu* (lett. 'Una classe alla deriva'), altra serie culto del post-apocalittico giapponese. Kazuo Umezo proietta una scuola primaria in un futuro da incubo, un universo devastato, sterile e popolato da creature mostruose. Gli insegnanti crollano, affondano nella pazzia, si suicidano... Lasciati a sé stessi, i bambini tentano coraggiosamente di sopravvivere, organizzano il razionamento e la democrazia, coltivano la terra, organizzano le difese. Ma si dividono e si ammazzano tra loro, tutto questo mentre, nel mondo da cui essi sono stati strappati, solo un monumento su un terreno incerto conserva il ricordo della loro inspiegabile sparizione. Unico motivo di speranza: una madre, che rifiuta di accettare la scomparsa di suo figlio, arriva a stabilire con lui sporadici contatti psichici e gli fa giungere un aiuto. Alla fine solo uno dei piccoli, smar-

Hyôryû kyoshitsu ('La scuola alla deriva', 1972-'74), di Kazuo Umezu.
© Kazuo Umezu / Shôgakukan
Il fumetto è inedito in Italia. Nell'immagine, una tavola dell'edizione francese. Il testo: «In quell'istante, la madre ebbe l'impressione di vedere un gruppo di bambini correre gioiosamente attraverso la volta celeste…». La storia di questo manga è, tuttavia, estremamente cruda e pessimista. I piccoli sopravvissuti camminano in realtà lungo una via tetra. O è forse il sogno di una madre incapace di svolgere il proprio dovere? Umezu è sincero quando esorta i suoi lettori a credere in un futuro radioso?

ritosi nella scuola al momento in cui questa è stata catapultata nel futuro, potrà ritrovare il suo mondo, mentre un centinaio di scolari (sugli originari 863) si accaniscono a sopravvivere nell'universo devastato.

Quattro anni dopo i tumulti del 1968, e nel momento in cui l'Arcipelago scopre con orrore i danni dell'inquinamento industriale con i «quattro grandi casi»,[3] Umezu utilizza il post-apocalittico per denunciare il Giappone capitalista. In *Hyôryû kyoshitsu* vi sono delle catastrofi ambientali che hanno devastato il mondo del futuro. Ai piedi del monte Fuji, cuore della tradizione giapponese, i bambini muoiono di fame in un parco di divertimenti pieno di scorte inaccessibili, simbolo della società dei consumi nella quale il paese è entrato. La democrazia fallisce nel salvare i bambini come ha fallito nel riconciliare i giapponesi tra loro e il Giappone con sé stesso. Non v'è più speranza, a sinistra: il nemico più implacabile degli scolari si rivela essere il bidello Sekiya, allo stesso tempo studente e proletario, che finisce per ammazzarsi, come facevano i militari perduti dell'estrema sinistra giapponese che venivano sconfitti. Il pacifismo si rivela impraticabile: il piccolo protagonista Sho, che rifiuta di uccidere i suoi nemici, finisce per passare all'azione. L'incerto terreno commemorativo simboleggia l'inutile memoria di Hiroshima da cui sembra che il Giappone non abbia appreso niente... E così la serie si conclude con l'ottimismo di rigore: le piante germogliano sui cadaveri, un satellite carico di provviste si insinua non si sa come nello spaziotempo. Questo finale, in meno di venti pagine, sembra troppo sbrigativo per risultare convincente.

Quando pubblicano le loro personali apocalissi, Umezu ha trentasei anni e Nakazawa trentatré. Essi sono i fratelli minori di Tezuka e «vomitano» alla loro maniera ciò che la loro generazione ha

dovuto «ingoiare» senza poter «digerire»: la guerra persa dai loro genitori ma anche la lotta del Sessantotto persa dai loro fratelli più piccoli. Essi si erano battuti nel 1960 contro il governo ultrareazionario di Nobusuke Kishi, un vecchio criminale di guerra; lo avevano fatto cadere, ma nessuna alba nuova ne era sorta, e la sconfitta del Sessantotto aveva finito per disilluderli. Nondimeno, la rappresentazione dei loro traumi sembra essersi calmata. Nakazawa ha poi fatto carriera scrivendo edificanti «storie di vita giovanile» (*seishun manga*) come *Shigoto no uta* ('Ode al lavoro', 1973) e Umezu ha trionfato con *Makoto-chan* ('La piccola Makoto', 1976-'89), un successo umoristico e spesso scatologico. La loro conversione sembra dimostrare a tutti l'efficacia catartica dei manga...

Hyôryû kyoshitsu ('Una classe alla deriva', 1972-'74), di Kazuo Umezu.
© Kazuo Umezu / Shôgakukan
Frontespizio del primo volumetto, nell'edizione giapponese.

Hiroshima decostruita: *Violence Jack* (1973-'78)

Un anno dopo *Jump* e *Sunday*, *Shônen Magazine* si lancia a sua volta nel post-apocalittico con *Violence Jack* (1973-'74) di Gô Nagai. Nato un mese dopo l'esplosione di Hiroshima, il papà di Goldrake è il primo baby-boomer a impadronirsi di questo genere. Quasi trent'anni dopo la tragedia nucleare, al momento della quale egli non era ancora nato, non è questa che egli «vomita» ma l'ipocrisia del discorso ufficiale che la presenta come il battesimo di una nuova nazione bramosa di pace alla quale, dopo le violenze del Sessantotto e la loro repressione, era diventato difficile credere. Nagai aveva già calpestato il mito dell'innocenza infantile e dei benefici dell'educazione in *Harenchi gakuen*, come si ricorderà. In *Violence Jack* egli ridicolizza il discorso di convenienza sull'olocausto-battesimo-di-una-nazione-migliore. Nella piana di Tokyo, divisa dall'Arcipelago da un cataclisma naturale, Nagai crea un universo di rovine e di barbarie in cui sporadiche fortezze prefigu-

Violence Jack (1973-’78), di Gô Nagai.

rano quelle dei film del ciclo *Mad Max.* Tre incarnazioni archetipiche della mascolinità giapponese – le tribù di cavalieri samurai, i teppisti in moto e gli «sportivi» versione arti marziali – sottomettono i deboli e si disputano ferocemente il potere in un’orgia di omicidi e di violenze fortemente conditi di episodi sadici, da cui è impossibile ricavare la minima lezione se non che l’uomo è un lupo per l’uomo, e ancora di più per le donne. L’affrettata piroetta finale in sei pagine (un nuovo cataclisma porta alla luce un formidabile filone d’oro il cui sfruttamento porta ricchezza e pace) non è che uno sberleffo per i benpensanti, meno drammatico ma altrettanto provocatorio che il massacro degli scolari con cui Nagai aveva chiuso *Harenchi gakuen*.

Il creatore di Mazinga, che è stato uno dei primi mangaka a creare una società per negoziare con gli editori, si intende di marketing. Utilizzando l’alibi post-apocalittico per affrancare i suoi racconti da qualsiasi morale e verosimiglianza, ne ha fatto un veicolo ideale per commercializzare l’iperviolenza. Nel 1983, Tetsuo Hara ha ripreso questa ricetta in *Ken il guerriero* e lo stesso Nagai ha resuscitato per sette anni *Violence Jack* in *Manga Gokuraku*, una rivista destinata ai giovani adulti che combinava la violenza, le serie dedicate al gioco d’azzardo e agli yakuza e le serie erotiche spesso sadomaso. Ma il post-apocalittico aveva delle radici troppo profonde nell’inconscio collettivo giapponese per degenerare in maniera plateale in un commercio della violenza. Nello stesso tempo in cui si deformava, il genere si è reinventato in un modo che gli ha permesso di affascinare i lettori di tutto il mondo.

Apocalissi New Age: *Akira* (1982-’90) e *Nausicaä* (1982-’94)

Negli anni Ottanta, il post-apocalittico giapponese cambiò faccia nelle mani della «generazione Ôtomo». Questi baby-boomer tardivi (nati alla metà degli anni Cinquanta) non avevano alcun

Akira (1982-'90), di Katsuhiro Ôtomo: la doppia tavola ripresa dall'inquietante scena di distruzione di Tokyo, antefatto catastrofico di questo manga.
© Katsuhiro Ôtomo / Kôdansha / Panini

ricordo diretto della guerra; né i grandi lutti sociali e politici del dopoguerra, né la durezza della ricostruzione li avevano segnati. Il loro ricordo di adolescenti più vivido era la sconfitta dei loro fratelli maggiori nel Sessantotto. Alla luce di questa esperienza, essi hanno fatto del post-apocalittico un universo dal senso ingarbugliato, visitato da fantasmi New Age e dove le certezze sono sfumate e i protagonisti vagano nella confusione.

La serie emblematica di questa trasformazione è *Akira*. Il teppista Kaneda, a cui è riservato questo ruolo, non è che un pallido riflesso dell'eroe positivo all'antica. Egli vaga tra le rovine di Neo-Tokyo perseguendo ostinatamente i suoi obiettivi personali, che si rivelano irrisori in confronto al cataclisma: vendicare i suoi compagni *bôsôzoku** massacrati dal mutante Tetsuo, abbracciare Kay... I gruppi ne vengono distrutti, a cominciare dalla banda di motociclisti di Kaneda, i legami di amicizia infranti. Tetsuo, il micidiale mutante che potrebbe far esplodere il pianeta, non è che un bambino sfortunato che sogna di tornare a rannicchiarsi fra le braccia della mamma che lo ha abbandonato. L'immaturo Kaneda condivide incoscientemente questo sogno nelle sue relazioni con le donne (Kay, giovane Giovanna d'Arco *made in Japan*, la sua pigmaliona Lady Miyako e Chiyoko, la guerriera materna), che si rive-

leranno tutte più forti di lui nelle prove. Gli sforzi organizzati per ricostruire ciò che potrebbe essere falliscono miseramente, come nel caso della comunità umanitario-buddista di Lady Miyako. La sfida finale lanciata alla comunità internazionale dal «Grande impero di Akira» assomiglia a un capriccio adolescenziale e, nell'ultima immagine, la ricostruzione del mondo non è altro che un sogno, a meno che il lettore non decida diversamente dentro di sé.

Se *Akira* ha aperto o riaperto il mercato europeo al manga all'inizio degli anni Novanta, è innanzitutto perché è stata la prima serie completa proposta ai vecchi fan di *Atlas Ufo Robot* diventati giovani attivi in grado di pagare la discreta somma di quasi 195 euro[4] per i suoi tredici volumi in formato album. Ma la fine delle illusioni che impregna la serie di Ôtomo crea anche delle profonde suggestioni in quella generazione che entra nell'età adulta in un contesto di disappunto e di incertezze. Il glorioso trentennio di espansione del dopoguerra non è che un ricordo, le utopie sono morte. L'intellighenzia si innamora del confusionismo postmoderno. Segno dei tempi, la grande stagione delle riviste a fumetti, sia quelle per ragazzi sia quelle per adulti, in Italia si affievolisce fino quasi a spegnersi e in Francia scompare del tutto nello stesso momento in cui la Glénat s'appresta a pubblicare *Akira* in ambo i paesi. Tra i lettori assidui di fumetti, I baby-boomer lasciano il posto a quella a cui *Akira* ha donato il piacere di ritrovare i propri ricordi di infanzia di *Atlas Ufo Robot* che fanno eco alle loro incertezze di giovani adulti postmoderni. Questo cocktail, a cui si aggiungono il fascino dell'esotismo e un tratto grafico sbalorditivo, si è rivelato irresistibile.

E tuttavia, *Akira* non è affatto deprimente; esso è persino dinamico, tanto Ôtomo fa del suo racconto un allettante turbinio. Egli maschera (o sottolinea?) il vuoto di significato con un'azione dal ritmo frenetico, con la moltiplicazione delle possibili chiavi di lettura per la sua storia, dall'antimilitarismo all'antiamericanismo passando per la religiosità umanitario-buddista; e poco importa se si tratti di tante false piste, dal momento che hanno svolto il loro ruolo nell'impegnare a turno lo spirito del lettore. Per coronare il tutto, Ôtomo crea un polpettone New Age in cui si mischiano un'inquietante altra dimensione, il mistero del DNA e la vaga evocazione di uno stadio superiore che l'umanità mutante potrebbe raggiungere... In tal senso, il successo di *Akira* non è più questione di una generazione che serra i denti rifiutando di cedere alla disperazione, come in *Gen di Hiroshima*, ma quella di una gio-

ventù che vuole essere distratta dalle sue delusioni e disillusioni.

Mentre *Shônen Young Magazine* pubblicava *Akira* a puntate, *Nausicaä della Valle del Vento* faceva la sua apparizione su *Animage*. Nel suo unico manga universalmente noto, Hayao Miyazaki rivoluziona l'universo post-apocalittico più di quanto abbia fatto Ôtomo. Egli conferisce il ruolo principale a una figura femminile al contempo combattente, scienziata e materna, che rende una Messia dei tempi nuovi laddove, alla fine di *Akira*, Ôtomo spoglia Kay della sua natura di Giovanna d'Arco per ridurla a quella di compagna amorosa di un Kaneda ristabilito nel suo ruolo di piccolo macho capobanda. In questo modo, il papà di Chihiro e di Ponyo annuncia il cambiamento che si realizzerà a partire dagli anni Novanta nella mentalità dei giapponesi a beneficio dei valori femminili e che si ritrova oggi in tutto l'universo dei manga, come vedremo più avanti.

Una dinamica tavola da *Kaze no tani no Naushika* (in Italia *Nausicaä della Valle del Vento*, 1982-'94), di Hayao Miyazaki.

Nel mettere la natura – martirizzata e pertanto salvatrice – al centro della sua riflessione sul futuro del pianeta, Miyazaki anticipa in maniera profetica anche l'avvento della coscienza ecologica al quale assistiamo oggi. Egli è stato inoltre il primo a fare della scomparsa dell'umanità, così come noi la conosciamo, l'espediente verosimile della storia: laddove nel finale di *Akira* la megalopoli Tokyo sembra rinascere tale e quale dalle sue ceneri, Nausicaä rifiuta l'oasi di pace che le offre il nuovo giardino dell'Eden, dove tutto è stato organizzato perché l'umanità dopo l'apocalisse potesse ristabilire il suo dominio sulla Terra quando la natura avesse terminato la sua opera purificatrice: è l'eroina stessa a provocare la distruzione di questo miraggio di salvezza. Lo stesso Ôtomo riprenderà del resto, come sceneggiatore di *The Legend of Mother Sarah* (1990-2004), la centralità del femminino e l'idea dell'impossibilità di qualsiasi redenzione.

Per Miyazaki, «sparizione» dell'umanità fa rima con «trasformazione», anzi con «evoluzione», attraverso la comunione psichica dell'uomo e della donna del domani con gli insetti e la loro immersione quasi simbiotica nel seno della foresta-matrice, al contempo mortale e rigenerante. Ma dopo questo straordinario autore il genere apocalittico è andato, si potrebbe dire, di male in peggio.

Il supermercato delle apocalissi di fine XX secolo: estetica delle fini del mondo e futuri sincretici

La nuova generazione che si impadronisce del genere dopo Miyazaki e Ôtomo è nata alla metà degli anni Sessanta. Le esperienze brutali le sono state risparmiate. Cresciuta in un Giappone conservatore e prospero, essa ha vissuto i suoi bei vent'anni durante il periodo d'oro della bolla economica. Ma i traumi nazionali l'hanno raggiunta. Dopo il 1990, la crisi economica ha ricordato ai giapponesi la fragilità dei loro successi. Il 1995 è l'anno di tutte le angosce, con le seimila vittime del sisma di Kobe e l'attentato al gas sarin perpetrato dalla setta Aum Shinrikyô nella metropolitana di Tokyo. Non è azzardato pensare che non sia un caso se *Dragon Head* (1995-2000), serie emblematica del post-apocalittico di fine secolo, debutti quell'anno e divenga subito un successo. In questo convulsivo manga, come nel toccante *Saishû Heiki Kanojo* (2000-'01), altro monumento di fine secolo, l'assurdità del destino e l'impotenza dei giovani protagonisti sono totali. Nessuno sa quali siano le cause della sregolatezza del mondo e la morte attende tutti i protagonisti, al termine di una lotta cieca in mezzo a cataclismi naturali o nel progressivo sfaldamento di un mondo consumato da una guerra incomprensibile, accompagnata dalla musica dolente di un primo amore senza domani.

Tuttavia, il successo di queste serie non deve lasciar credere che i suoi lettori si compiacciano della disperazione e provino un piacere masochista nel vederla riflessa attraverso il loro genere preferito. Le declinazioni sempre più diverse del post-apocalittico mostrano piuttosto che i suoi fan sono diventati dei veri «amatori», perché il genere riveste una dimensione principalmente estetica. Allo stesso modo di un amatore d'opera, i lettori appassionati di post-apocalittico ne apprezzano ormai le immagini per quel-

le che sono. Il genere è un messaggio: esso è diventato un semplice prodotto di consumo per divertimento.

Inugami (1996-2002), di Masaya Hokazono.

Strada facendo, il post-apocalittico si è anche appropriato di un altro genere nato dalla sconfitta che si situava originariamente al suo opposto: l'avventura scientifica (*kagaku bôken*). Sotto la matita del suo maestro Tezuka, questo genere non aveva mai avuto il beato ottimismo umanista che la critica ufficiale attribuiva troppo spesso al «dio», ma negli anni Novanta, sullo sfondo dei pericoli ambientali, il filone punta decisamente sul cataclismatico. Il tema dei pericoli della scienza fa furore. La catastrofe in seguito a un'esplosione, ricordo di Hiroshima, cede il posto alla vendetta della natura martirizzata dall'inquinamento che usa dei mezzi radicali per ristabilire l'equilibrio del pianeta, dai virus devastanti sfuggiti ai laboratori dell'esercito americano o manipolati dalle sètte alle sperimentazioni genetiche finite male.[5]

Complice il New Age, divinità e altre entità soprannaturali mettono talvolta mano alla catastrofe che castiga la razza umana per i suoi misfatti. Ma questo castigo non diventa una fine del mondo in stile occidentale; l'umanità risorge dall'Apocalisse. Già Ôtomo suggeriva, senza insistere troppo, che un futuro «oltre la razza umana» è in embrione da qualche parte nelle doppie eliche del DNA e i suoi mutanti saranno gli abitanti del mondo nuovo. Dieci anni dopo la fine di *Akira*, i protagonisti adolescenti di *Inugami* (1996-2002) si fondono con la Natura rigenerata in tutta la sua potenza per dare vita a degli ibridi; i parassiti divoratori inviati per punire l'umanità inquinante s'incrociano con quest'ultima nella serie eponima; e i virus pietrificanti di *Eden* (1997-2008) si rivelano pieni di promesse per un futuro migliore.

La storia, marchiata a fuoco: *Alita* (1990-’95)

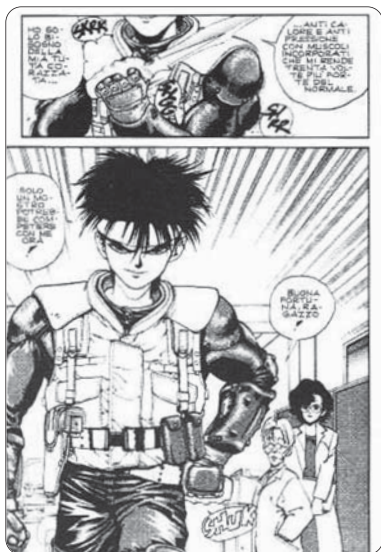
Contemporaneamente alla crisi economica, gli anni Novanta vedono moltiplicarsi le polemiche sul passato imperialista nipponico. La Cina e la Corea, sue principali vittime, si sono messe a chiederne conto con l’inedita sicurezza che lo sviluppo economico conferisce loro e si sono indignate alla scalata nell’Arcipelago di un neo-nazionalismo senza complessi che intende farla finita con la contrizione. Ancora una volta, la storia è stata rinfacciata ai giapponesi, suscitando delle controversie di cui il manga non ha mancato di appropriarsi. Nel nome di un «nuovo orgoglio» nipponico, si assiste al fiorire di serie aspramente polemiche, alla maniera di quelle in cui Yoshinori Kobayashi s’impegna a negare i crimini di guerra perpetrati dal Giappone, o portatrici di un revisionismo più ambiguo, come certi titoli di Kaiji Kawaguchi, tra cui *Zipang*, sui quali si tornerà più avanti.

Altrettanto rivelatrici che queste opere di parte sono quelle in cui la dolorosa memoria storica degli ultimi due secoli si è rifugiata là dove non ci si sarebbe aspettato e da parte di giovani autori come Yukito Kishiro, che non ha che ventitré anni quando disegna *Alita, l’angelo della battaglia* (*Tsutsu yume Gunnm*, 1990-’95). Questo capolavoro del cyberpunk nipponico mette in scena una città high-tech, Salem, popolata da bianchi di origine anglosassone che dominano e sfruttano una Terra devastata e sulla quale stagna un miscuglio di razze ibride e di cyborg. Un centauro in armatura da samurai trascina questi oppressi in una rivolta che annienta una formidabile arma sconosciuta. Alita, eroina senza memoria alla ricerca della propria identità, riproduce inconsciamente il percorso che fu del Giappone sulla scena mondiale tra l’era Meiji e la fine del XX secolo. Ella è in successione «aggressore dei suoi vicini» (assassina cacciatrice di taglie), «vincitore della competizione economica» (campionessa sportiva) e «alleato degli Stati Uniti» (mercenaria di Salem) prima di scoprire che un tempo fu Yôko (giapponese, dunque), guerriera sconfitta e decapitata. Tutti i personaggi

Una suggestiva immagine di Gunnm (in Italia Alita), protagonista di *Tsutsu yume Gunnm* (*Alita, l’angelo della battaglia*, 1990-’95), di Yukito Kishiro.
© Yukito Kishiro / Shûeisha / Panini

di origine giapponese, ivi compresa la protagonista, sono combattuti tra un io guerriero e un io pacifista, e il nemico invincibile di Alita-Yôko è uno scienziato pazzo bianco, che si rivela essere anche il suo pigmalione, poiché la distrugge per ricostruirla più forte. Come non vedere in questa trama una trasposizione – poco importa se deliberata o involontaria – della storia dell'Arcipelago a partire dal suo ritorno sulla scena internazionale nel corso del XX secolo, con il dottor Nova nel ruolo degli Stati Uniti?

Dalla guerra di papà all'utero di mamma: i mecha da una generazione all'altra

Il genere mecha fa parte anch'esso di quel processo catartico attraverso il quale il fumetto ha permesso ai giapponesi di esprimere il trauma della guerra e della sconfitta tramandatosi da una generazione all'altra ma cambiando forma. I creatori del genere sono i fratelli minori di Tezuka. Nato nel 1934, Mitsuteru Yokoyama, il papà di *Tetsujin 28-go* ('L'uomo di ferro n° 28', 1956-'66, noto in Italia come *Super Robot 28*), primo di una lunga serie di robot da combattimento di successo, aveva sei anni meno del «dio»: troppo giovane per ricavare dal conflitto le lezioni di vita che ne ricavò il papà di *Astroboy*. Essendo stato evacuato in campagna, egli non era stato direttamente testimone dell'orrore nelle città bombardate. Come la quasi totalità dei giovani giapponesi, non aveva visto della guerra che le formidabili macchine volanti invulnerabili e, durante l'occupazione, i giganti venuti da fuori appartenenti a una razza che la maggior parte di loro non aveva mai vista, abbarbicati su enormi e potenti congegni meccanici. Il mezzo migliore per esorcizzare questi ricordi fu, per questa generazione, rigiocare nell'universo della finzione grafico-narrativa la guerra perduta dai loro padri, e stavolta vincerla. Il soggetto di base del genere mecha mette quindi in scena un giovane giapponese il cui padre è stato ucciso nel corso di una guerra condotta contro l'Arcipelago (o la Terra) da esseri di un'altra razza. Egli si impadronisce dei comandi di un robot da combattimento creato da suo padre o abbandonato dal nemico, giunge a controllare la macchina e riporta la vittoria. In una variante più banale, illustrata tra gli altri da *Patlabor*, la macchina da guerra robotica, spesso e volentieri esoscheletro superpotente risultato della combinazione fra biologia e meccani-

Spriggan (1989-'96), di Hiroshi Takashige e Ryôji Minagawa. © Hiroshi Takashige – Ryôji Minagawa / Shôgakukan / Panini

ca («armature bioattivate» e altre «tenute muscolari corazzate»), è messa al servizio dell'ordine per difendere la società da malvagi differenti.[6]

Il genere mecha si è evoluto allo stesso modo del suo cugino post-apocalittico. Agli inizi del XXI secolo, nei nuovi monumenti del genere che sono *Gundam* (dal 1979), *Neon Genesis Evangelion* (dal 1995) e *RahXephon* (2001-'02), la confusione ha preso il posto delle certezze degli esordi. I giovani piloti vanno in battaglia sognando il disarmo generale. Essi sono da questo momento in poi agli ordini di un'organizzazione senza dubbio a difesa dell'umanità, ma i cui fini ultimi sono sempre oscuri e spesso sospetti. Ammazzano degli avversari che avrebbero potuto essere loro amici, anzi lo sono stati. Il fantastico, i riferimenti mitologici, i simboli del cristianesimo e la spiritualità New Age hanno contaminato l'universo semplicistico di Goldrake: la lancia di Longino, che trapassò il costato di Gesù, è ormai un'arma più potente del più sofisticato tra i robot o tra gli esoscheletri. La vittoria può consistere nell'«inondare il mondo di musica», come in *RahXephon*, invece che ripulirlo affinché tutto riprenda il suo corso come prima. Il padre defunto, di cui i figli proseguono la missione, è sostituito da un genitore indegno e crudele con il quale il giovane protagonista non riesce a regolare i suoi conti. Come ovunque nei manga, le donne giocano ormai un ruolo fondamentale: le madri entrano di forza nella narrazione, le ragazze pilotano le macchine giganti con maggiore determinazione dei ragazzi e le inquietudini sentimentali dei giovani guerrieri trovano più spazio negli intrighi che non gli scontri tra i robot che questi pilotano. In *Evangelion*, la creatura biomeccanica si trasforma persino in un utero gigante nel quale il protagonista galleggia come nel liquido amniotico che, evidentemente, egli rimpiange...

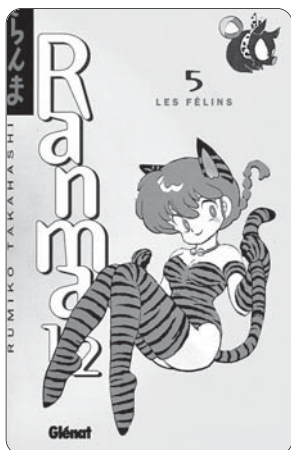
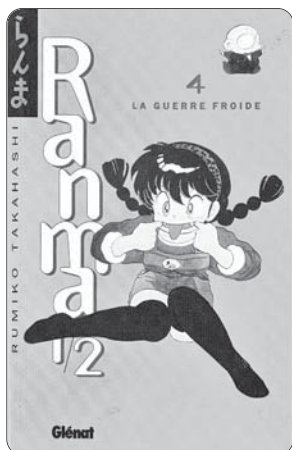
Anche la vittoria non è più puntuale: il finale di *Evangelion*[7] non rivela chi ha vinto la guerra né come. Il giovane eroe si sottrae all'universo del mecha per riprendere contatto con la realtà e con una

vita sociale normale. Come se, mezzo secolo dopo Hiroshima, gli autori avessero voluto dire ai fan che era ormai tempo di lasciarsi alle spalle una buona volta quella «indicibile sconfitta».

Il fumetto tratto dalla serie animata *Neon Genesis Evangelion* (1995), di Hideaki Anno, prodotta dallo Studio Gainax. Il manga è di Yoshiyuki Sadamoto *et alii*.
© Gainax / Kadokawa Shoten / Panini

***

La cosa più strabiliante è che l'universo nato dalla particolare esperienza traumatica del Giappone abbia potuto sedurre una gioventù occidentale che non l'ha vissuta. Il fatto è che la cultura popolare giapponese ha saputo universalizzarla a colpi di molteplici prestiti: all'inizio, l'estetica e le tematiche del mecha sono fortemente ispirate alla cultura dei comics, della fantascienza e dei supereroi americani, di cui i primi otaku sono fan. L'opera fondativa del manga moderno, *Shin Takarajima* di Tezuka, fu un rifacimento dell'*Isola del tesoro* di Stevenson; il manifesto visivo dell'«otakuismo», *Daicon iv Opening Animation*, un cortometraggio animato presentato alla 22ª Fiera della Fantascienza di Osaka nel 1983 e inno alla rigenerazione del mondo post-apocalittico attraverso la musica, la natura e le opere della cultura popolare, mischia – tra i molti altri – Doraemon, la corazzata spaziale Yamato e Nausicaä con Capitan America, Superman, Batman e Robin.

Una generazione di autori giapponesi ha saputo appropriarsi di una buona fetta della cultura popolare americana, investirla dell'esperienza traumatica del proprio paese, mescolarla bene sia con i più antichi miti dell'umanità che con i molteplici sottoprodotti ideologici della postmodernità, e infarcirli delle fonti di preoccupazione e dei motivi di piacere più universali che esistano: i tormenti dell'adolescenza, le relazioni tra giovani e il sesso. Messo in forma nello stile dinamico e profondamente originale elaborato dai mangaka a partire dal 1945 e supportato da un potente sistema di produzione, questo prodotto meticcio si è rivelato irresistibile.

Sei copertine significative della carriera narrativa di *Ranma ½*, di Rumiko Takahashi,
nell'edizione francese della Glénat.

Queste sei copertine, messe in sequenza, sono rappresentative delle fasi e degli atteggiamenti fra i due giovani protagonisti, un ragazzo e una ragazza: i dispetti, la seduzione, le liti, il corteggiamento, l'armonia, il matrimonio. Una messa in scena esemplare, da parte dell'autrice, destinata ai ragazzi e alle ragazze della scuola media e della scuola superiore. Anche altri manga di Rumiko Takahashi, detta in Giappone «la regina dei manga», terminano, in modo consolatorio e conservatore, con una riconciliazione romantica (*Urusei Yatsura*) o con un matrimonio (*Maison Ikkoku*).

12

L'UNIVERSO DEI SESSI / 1
Essere ragazzi, essere ragazze, stare insieme

Sul mercato mondiale il manga offre, fra gli altri, un tipo di prodotto che non ha concorrenti né corrispettivi in Occidente: Un tipo di fumetto realizzato da donne, anzi da ragazze, per una clientela femminile di tutte le età. In Francia, le riviste destinate alle ragazze sono scomparse all'inizio degli anni Sessanta con *Semaine de Suzette* e *Âmes Vaillantes*; le donne sono poco numerose tra gli autori francesi di fumetti (7% nel 2001, 10% nel 2006) e l'idea di lavorare per un pubblico di lettori femminile sembrerebbe loro riduttivo. In Italia, a parte alcune lodevoli eccezioni di fumetti per ragazze (*Valentina Mela Verde* di Grazia Nidasio negli anni Settanta) o per donne (*Lea Martelli* di Marco Tomatis e Cinzia Ghigliano, sempre negli anni Settanta, sulla rivista *Amica*) o il recente emergere di fumetti di tipo shônen ai o dell'orrore ispirati proprio ai manga nella scena indipendente, niente di significativo.

In Giappone, lo shôjo manga e i ladies comics sono generi pienamente riconosciuti. Questa specificità deriva dal fatto che la società giapponese ha ben chiaro che l'universo dei ragazzi e quello delle ragazze sono radicalmente differenti. Di conseguenza – anche se, all'atto pratico, molti manga hanno un pubblico misto – l'idea che una serie possa indirizzarsi indifferentemente ai due sessi è tanto strano per gli editori nipponici, fissati con la segmentazione, quanto la concezione di una rivista rivolta a un pubblico di tutte le età.

Ciascuno dei due universi, manga maschile e manga femminile, possiede una propria vitalità, e il rapporto tra essi si è modificato

durante tutto il dopoguerra, a mano a mano che la modernizzazione e la prosperità liberavano i ragazzi e – soprattutto – le ragazze dell'Arcipelago. Specchio fedele delle evoluzioni della società e della mentalità, il manga non ha smesso di riflettere le trasformazioni della mascolinità e della femminilità nipponici e l'evoluzione della relazione tra i due sessi che si cercavano e si avvicinavano con tanto desiderio quanta goffaggine, a mano a mano che crollava il muro che il rigido confucianesimo dell'epoca Edo aveva eretto tra loro.

Virilità e femminilità alla giapponese

Il machismo è tanto poco naturale per la società giapponese quanto lo «spirito samurai». I viaggiatori cinesi del II secolo a.C. la descrivevano come matriarcale; il primo personaggio storico di cui le loro cronache ci hanno lasciato il nome è una donna, la regina Himiko della lontana antichità nipponica. Sei imperatrici ascesero al trono fra il 593 e il 770 e le donne svolsero un ruolo di primissimo piano agli esordi della vita letteraria intorno all'anno 1000, come Shikibu Murasaki e Sei Shônagon.[1] All'interno delle classi popolari, i due sessi lavoravano fianco a fianco nelle risaie e facevano il bagno insieme, vivendo tradizionalmente su una base di relativa uguaglianza e in una promiscuità che sbalordì i viaggiatori occidentali del XIX secolo. Solamente nelle classi sociali superiori l'universo degli uomini e quello delle donne erano fortemente separati, sotto l'influenza del confucianesimo eletto a ideologia ufficiale in epoca Edo. Il governo Meiji, non così «modernizzatore» in questa circostanza, estese questo schema all'insieme della società regolando la divisione del lavoro tra i sessi. Le donne vi furono viste come «buone mogli e madri» (*ryôsai kenbo*), votate alla riproduzione e alla cura della casa. L'uomo, produttore e soldato, era anche il beneficiario principale, se non esclusivo, di una permissività molto ampia in fatto di sesso.

Ma dal 1945, il maschio nipponico è stato duramente malmenato. La sconfitta ha dato un colpo terribile alla sua fiducia in sé stesso. Si è ripreso, facendo del Giappone la seconda potenza economica mondiale, ma l'esercito dei salarymen ha pagato molto cara questa ritrovata fierezza. Incatenati al lavoro, hanno dovuto lasciare alle donne il controllo assoluto della casa, delle loro fi-

nanze e dell'educazione dei bambini. Il Giappone è quindi entrato nell'era delle «famiglie senza padre». Due generazioni di ragazzi sono cresciuti sotto le dipendenze delle loro madri, privati della figura paterna necessaria alla strutturazione della loro personalità. L'ego dei baby-boomer ha sofferto inoltre del fallimento del movimento del Sessantotto, che lo psicanalista Takeo Doi[2] attribuisce alla loro immaturità psicologica. Se si aggiunge da un lato la contraddizione frustrante tra gli obblighi imposti agli uomini dal lavoro e dal controllo sociale, e dall'altro la ricchezza sfarzosa dell'immaginario erotico giapponese, di cui ci occuperemo più avanti, l'*homo japonicus*[3] appare piuttosto fragile.

Dal canto loro le giapponesi sono state spesso considerate in Occidente, se non proprio come delle schiave, almeno come delle creature la cui apparente sottomissione al ruolo che una società paternalista e maschilista assegna loro lascia le femministe perplesse. Ciò vuol dire ignorare che l'accento posto dalla loro educazione sulla virtù della tenacia (come si ricorderà, gaman) rende le giapponesi molto più forti e decise di quanto non appaiano. Soprattutto, il loro ideale non è quello di fare tutto ciò che fanno gli uomini al prezzo di un lavoro incatenante che rovini loro la vita, ma piuttosto essere signore di una sfera autonoma che sia loro propria. Se questa visione appare alle femministe occidentali come un'eresia, essa non struttura meno la personalità delle loro consorelle giapponesi, e lo fa al contrario con una fermezza che fa di queste ultime ben altra cosa che le serve sottomesse dei loro mariti o il giocattolo sessuale dei maschi. Riguardo a questa concezione del mondo fondata sull'accettazione della differenza tra i ruoli, gli ideali di vita e le sfere di responsabilità dei due sessi, è normale che in Giappone si sia sviluppato un fumetto specificamente femminile.

I ragazzi all'indomani della sconfitta: un mondo deprivato di significato

Al suo debutto, negli anni Venti, il fumetto per ragazzi non è destinato che agli scolaretti. Le trame sono semplici: l'ordine del piccolo mondo della storia è violato dai cattivi – ladri, cospiratori, scienziati pazzi – e Speed Tarô o il giovane samurai Dango Kushisuke lo ristabiliscono, con grande soddisfazione del lettore. Ma,

con il crollo del sistema dei valori che segue la sconfitta del 1945, l'ordine del mondo non è più dato per scontato. Anche quando il suo Astroboy si batte instancabilmente per la giustizia, Tezuka non nasconde ai suoi piccoli lettori che la causa è compromessa, che gli uomini sono incorreggibili, che la legge della natura è quella del più forte e che il destino della scienza è quello di essere messa a cattivo uso. Secondo Tezuka, i buoni possono conoscere una fine brutale senza aver mai visto un mondo migliore e i cattivi, che siano umani, vampiri o robot, sono talvolta molto ambigui. Negli anni Sessanta questa delegittimazione dell'ordine del mondo infantile dettata dagli adulti culminerà con il massacro a opera dell'esercito dei piccoli alunni di *Harenchi gakuen*. L'eroe salvatore dell'umanità non esiste che sotto forma di superuomo televisivo, quali *Ultraman* o i Super Sentai (come i *Power Rangers*), destinati a generare un merchandising speculativo ma inappropriati per l'identificazione appena passati gli otto o nove anni.

Il bambino si ritrova, dunque, troppo piccolo in un mondo disincantato: la scuola e la sua rigida disciplina, la famiglia e i suoi problemi, i compagni e i loro litigi... Per aiutarlo a cavarsela, i settimanali gli propongono quantità di «serie umoristiche tratte dalla vita quotidiana» (*seikatsu humour manga*) in cui il giovane eroe è un semplice ragazzino docile e divertente che fa del suo meglio in una quotidianità non sempre facile, spesso affiancato da un accolito non umano – un fantasma gentile, un robot maldestro, un principe dei mostri o un gatto blu venuto dal futuro – che semina guai nel tentativo di aiutarlo.[4] Il messaggio indirizzato ai piccoli lettori è che non v'è altra soluzione che accontentarsi del mondo così com'è, ma che ottimismo e perseveranza gli permetteranno di superare le difficoltà.

Le ragazze all'indomani della sconfitta: gaman e passione per il teatro

Nel fumetto precedente alla Seconda guerra mondiale, le serie dedicate alle bambine erano dedite a valorizzare le due principali virtù femminili: gaman e purezza. La storia iniziava con una disgrazia (amicizia infranta, morte della madre, problemi in famiglia o separazione da quest'ultima) che la protagonista affrontava con una tenacia sorridente, fino a ritrovare la felicità in seno a una co-

munità calorosa. La sconfitta del 1945 non scuote le fondamenta di questo universo di carta, dato che la cattiva sorte era il normale punto di partenza dei racconti destinati alle future «buone mogli e madri». Le bambine continuano quindi a essere nutrite con storie incentrate sulle difficoltà da superare per riuscire a proteggere o a ricreare la cerchia familiare. Inoltre viene loro comminata la stessa pozione data ai ragazzi, sotto forma di semplici scolarette che seguono diligentemente il loro percorso in una quotidianità che il loro ingenuo ottimismo semplifica, o che possiedono un oggetto magico che permette loro di evadere per breve tempo.[5]

Copertina della rivista *Hana to Yume* del giugno 1976.

Tuttavia, i tempi sono cambiati. La sconfitta ha dimostrato la superiorità dello straniero, l'estero diviene terra dei sogni e le bambine hanno visto molti dei loro fratelli e sorelle maggiori a braccetto con gli occupanti, che esercitano un'attrattiva mista a timore. La scena è adesso allestita attraverso serie di un genere nuovo, in cui la protagonista è di norma un talento in erba che vota tutta la sua anima a un'arte straniera – piano, teatro, danza classica – e che fa un giro a Parigi o a Londra, o conosce un amore appassionato ma casto e il cui esotismo affascina le giovani lettrici e rassicura allo stesso tempo i genitori del fatto che chiaramente non si tratta che di un sogno. Le piccole virtuose in potenza che popolano le opere di Miyako Maki, di Suzue Miuchi o di Fusako Kuramochi[6] non consentono quasi mai un'identificazione ma donano a molte generazioni di piccole lettrici «fiori e sogni» – *Hana to Yume*, titolo di una celebre rivista shôjo – da vivere per procura.

Un altro cambiamento è dovuto a Osamu Tezuka, sempre lui. Nel 1953, «il dio» introduce il verme nel frutto conservatore con il suo *Ribon no kishi* (*La Principessa Zaffiro*). L'eroina travestita non era del tutto estranea allo shôjo manga e questo genere non nasce propriamente con Zaffiro, ma il successo senza precedenti del «principe col fiocco» ne fa un archetipo inossidabile. Il modo in cui le ragazze se ne sono appropriate ha suscitato molteplici interpretazioni: semplice variazione sul tema evasivo «fiori e sogni»? esternazione catartica dell'«invidia del pene» cara a Freud? premessa del femminismo? Esso varia di certo a seconda della serie, del periodo e delle lettrici, ma appassionandosi alla piccola schermidrice non poche scolarette giapponesi degli anni Cin-

quanta sognavano senza dubbio di fare lo stesso gioco con i ragazzi, cosa alla quale le serie che erano loro abitualmente destinate certo non invitavano.

I ragazzi negli anni Sessanta: in guerra contro sé stessi

A metà degli anni Sessanta, gli ex piccoli lettori di *Astroboy* ritrovano le ex piccole lettrici della *Principessa Zaffiro* sui banchi dell'università, il che è già di per sé una rivoluzione nelle relazioni tra i sessi. Come altrove, essi diventano adulti nel 1968 sulla spinta di una ribellione la cui variante giapponese si rivela particolarmente brutale. Ma in mancanza di un sostegno nel corpo sociale, gli studenti rivoltosi ripiegano su sé stessi. Non avendo speranze di vincere la lotta politica, è subito a sé stessi che essi lanciano la loro sfida, con una rabbia che è proporzionata alla loro impotenza. Nelle loro serie feticcio, a partire da *Rocky Joe*, l'affermazione di sé prende la forma di una lotta che il protagonista conduce contro sé stesso attraverso gli avversari che incontra sul ring o al di fuori di esso, per dimostrare che è capace di assumersi il destino che ha scelto invece di cercare di lottare inutilmente contro la società che l'opprime senza alcuna possibilità di cambiarla. Ma se il lettore conquista così l'amicizia virile di altri giovani rivoltosi, il protagonista del fumetto non ha altra via di uscita che la morte o l'emarginazione. Jô Yabuki muore sul ring, così come le combriccole sinistrorse si autodistruggono e i giovani pirati dell'aria che durante il loro dirottamento proclamarono «Siamo tutti Rocky Joe» oggi rimangono a invecchiare in un triste esilio a Pyongyang.

Il resto della generazione si integra. Nelle riviste, le serie contestatarie fanno posto alle «storie di vita di giovani comuni» (*seishun manga*), i cui protagonisti riescono a emergere nella società lavorando sodo. Questo nuovo archetipo, incarnato nel corso della storia del manga da centinaia di piccoli sportivi e apprendisti che sudano sette camicie, sostenuti dalla ferma autorità di un padre o di un maestro, per ottenere il riconoscimento sociale attraverso la fatica, si sforza di restituire al mondo quel senso che era scomparso insieme ai giovani giustizieri invincibili. Distributori di giornali, preparatori di tagliatelle, pelatori di cipolle, artisti del sushi, addetti alle macchine del pachinko* o carpentieri, i valorosi apprendisti di carta insegnano ai giovani giapponesi che la loro

lotta non è quella di cambiare la società, ma quella di integrarvisi.[7]

Tuttavia, la ribellione ha lasciato delle tracce nei giovani spiriti e lo scandalo dell'inquinamento e della corruzione che scuotono il Giappone durante tutti gli anni Settanta hanno reso la gioventù perplessa. I fratelli minori dei sessantottini giapponesi hanno rinunciato alle sfide disperate, ma non aderiscono veramente all'ideale dello zelo forzato al lavoro. Sospinti dall'evoluzione dei costumi in seguito alla crescente prosperità, essi spostano la loro ricerca di sé verso territori più naturali per gli adolescenti: le relazioni con l'altro sesso. Negli anni Settanta, la ricerca e i giochi d'amore diventano la posta centrale per l'affermazione di sé tra i giovani giapponesi che si avvicinano all'età adulta. E le ragazze sono pronte a questa evoluzione.

In alto: *Tekka no Makihei* ('Makihei, il preparatore di sushi', 1978-'80), di Yasuyuki Tagawa su storie di Yûichirô Ôbayashi. © Yasuyuki Tagawa – Yûichirô Ôbayashi / Hôbunsha

Al centro: *Hôchônin Ajihei* ('Ajihei l'affettatore', 1973-'77), di Jô Big su storie di Jirô Gyû. © Jô Big – Jirô Gyû / Kôdansha

Sopra: *Tateshi no kensaku* ('Tateshi il carpentiere', 1977), di Fujiô Akatsuka su storie di Jirô Gyû. © Fujiô Akatsuka – Jirô Gyû / Kôdansha

I Fiori dell'anno 24: peperoncino nell'acqua di rose

Queste signorine sono cambiate più velocemente delle serie che erano loro destinate. Nel 1960, tutto il paese fu sconvolto dalla morte di un giovane studente nel corso delle violente manifestazioni che fecero cadere il governo ultrareazionario di Kishi. La prosperità duramente ricostruita dai loro genitori e l'evoluzione dei costumi permettevano ormai alle ragazze di godere di qualche anno di libertà prima dell'*omiai*.* L'ideale di «buona moglie e madre» aveva perduto la sua aura e,

La vignetta finale di *Fire!* (1969-’71), di Hideko Mizuno.

anche se i movimenti femministi che erano brevemente fioriti intorno al 1968 non avevano prosperato, la maggioranza delle ragazze reclamavano delle spezie nella loro acqua di rose.

Le avrebbero ottenute... Dal 1969 al 1971 Hideko Mizuno, formatasi al Tokiwasô, trionfa con *Fire!*, saga rock imbevuta di controcultura americana, sesso, droga, morte e perdita delle illusioni. Appena sbocciati, i Fiori dell’anno 24 rincarano con sulfuree passioni omo- ed eterosessuali e con ragazze incinte. La «giovane ragazza moderna» del citato *Haikara-san ga torû* (lett. ‘Passa la ragazza dal colletto alto’, 1975-’77, ben tradotto in italiano come *Una ragazza alla moda*) beve alcol, picchia gli uomini, rifiuta il marito che le viene imposto, fa la giornalista sui campi di battaglia della Manciuria ed è pronta a morire con l’uomo della sua vita fra le rovine della Tokyo devastata dal catastrofico sisma del 1923.

Ancora più focose, altre eroine prendono d’assalto la Bastiglia, viaggiano nello spazio e non esitano ad andare a cercare il loro amore fino in fondo all’Inferno. I Fiori sanno anche essere velenosi e allestiscono diabolici melodrammi in cui il miscuglio di sesso, debolezze e le turpitudini più inconfessabili non ha nulla da invidiare alle nefandezze del vecchio gekiga, come in *Kaze to ki no uta* (‘Il poema del vento e degli alberi’), dove Keiko Takemiya fa straziare per otto anni (1976-’84) Serge Battour, Auguste Beau (!) e Robert Cocteau (!) su uno sfondo di omosessualità, razzismo, violenza, prostituzione, pederastia, incesto e droga, per il grande piacere delle lettrici adolescenti di *Flower Comics*...

Haikara-san ga torû (*Una ragazza alla moda*, 1975-’77), di Waki Yamato.

A quelle di *Margaret*, non appena terminato *Lady Oscar*, Riyoko Ikeda offre d’altro canto *Orpheus no mado* (1975-’81, in Italia *Orpheus – La finestra di Orfeo*), un sanguinoso melodramma seminato di decine di

cadaveri che si svolge nell'ultima fase dell'impero austro-ungarico e in una Russia in preda alla Rivoluzione bolscevica, dove la protagonista provoca la morte del suo amato, dà alla luce un bambino nato morto, impazzisce e finisce giù da un ponte per espiare l'assassinio di una rivale, anch'ella sanguinaria recidiva...

Una tavola da *Orpheus no mado* (in Italia *Orpheus – La finestra di Orfeo*, 1975-'81), di Riyoko Ikeda.

Contro il machismo dominante, le nuove reclute e le loro epigone costruiscono un universo sessuale rassicurante per le ragazze, in cui delle eroine travestite ottengono gli attributi della mascolinità dalle mani di eterei bishônen. Le disegnatrici fanno del boys' love un genere a parte dove esse piegano i ragazzi, ivi compresa una gloria nazionale come il principe Shôtoku (574-622 d.C.), al gioco dell'amore omosessuale, che le lettrici amano alla follia.[8] È chiaro che i sogni delle future «buone mogli e madri» non sono più così puri come voleva la tradizione. Essi aprono la strada a generi che puri lo saranno sempre meno, come nel caso dei menzionati ladies comics, di cui le ex piccole lettrici della *Principessa Zaffiro* e di *Lady Oscar*, ormai sposate, saranno le principali fruitrici.

Tuttavia i Fiori sono meno rivoluzionari di quanto sembrino, perché la loro opera resta nel territorio della vita per procura, che è anche, *mutatis mutandis*, quella di Maya, l'appassionata di teatro, e di tutte le piccole virtuose in erba. Il vero cambiamento verrà dalle disegnatrici meno sfavillanti e più giovani di una decina d'anni, che fanno il loro debutto nella prima metà degli anni Settanta, ancora prima di essere uscite dal liceo. Hideko Tachikake, Yumiko Tabuchi e A-ko Mutsu fanno la fortuna di *Ribon* dando vita al genere «per giovinette» (*otomechiku manga*), che diviene la specialità della rivista della Shûeisha. Tripudio di inaccessibili sogni artistici, romantici o storici: le serie del trio di mangaka liceali, dai titoli rivelatori[9] (gli spiriti critici apostroferanno questi manga come «petulanti»), offriranno per la prima volta alle adolescenti giapponesi delle serie ambientate nella cornice familiare

dei collegi o dei licei. Vertendo sulle situazioni della quotidianità, gli omotechiku manga donano alle lettrici vere e proprie lezioni di vita vissute da personaggi verosimili – essenzialmente l'intraprendente e la timida – nei quali ognuna può riconoscersi con le proprie emozioni e i propri amori...

Stare insieme: la «commedia romantica adolescenziale»

Con l'approssimarsi degli anni Ottanta, la modernizzazione delle relazioni tra gli adolescenti dei due sessi non è ancora progredita quanto quella dell'economia. L'interazione tra ragazzi e ragazze resta molto difficile e le loro sfere rimangono strettamente separate; in classe, si siedono ai due lati dell'aula e l'appello si fa separatamente, cominciando dai ragazzi. Il matrimonio basato sull'omiai è ancora molto diffuso. Ma dal momento in cui i costumi si liberano, i ragazzi perdono il gusto per le sfide impossibili e le ragazze prendono confidenza con sé stesse; e allora si creano le condizioni perché i due sessi si ritrovino sul loro terreno naturale e quotidiano di incontro: quello dell'attrazione reciproca.

Il manga è là a guidarli nella loro educazione sentimentale. Nel 1973 Ikki Kajiwara segna, con *Ai to Makoto* ('Ai e Makoto'), il primo grande successo della «commedia amorosa scolastica» (*gakuen love kome*). Nell'universo del manga per adolescenti, la ricerca e i tormenti dell'amore – come conquistare e trattenere il proprio amichetto o amichetta – diventano lo strumento di affermazione di sé allo stesso modo del famoso «sogno». Le tensioni fra tradizione e spirito nuovo si riflettono in alcune serie, come *Heart Collection* (1963-'65), in cui un liceale si ribella contro il matrimonio combinato al quale suo fratello maggiore ha acconsentito per salvare la famiglia dalla rovina. Ma se i ragazzi fanno spesso piangere le ragazze, sono piuttosto la leggerezza e il romanticismo a prevalere, lungo un percorso iniziatico debitamente tracciato dai comitati di redazione delle grandi riviste: per gli studenti delle scuole medie, l'attrazione confusa e irritante per il sesso opposto; per i ginnasiali il duro cammino verso la prima dichiarazione; per i liceali l'angoscia della prima volta (limitata al massimo al primo bacio); per gli studenti universitari, una vita sessuale più o meno attiva, destinata a concludersi nel matrimonio dopo un certo periodo di vita di coppia.

Negli anni Ottanta si assiste al grande incremento della commedia amorosa. Essa conquista le riviste per i giovani adulti e gli adulti, dove diventa persino *ecchi* o *etchi* (‘spinta’). Contamina anche generi differenti come il manga sportivo, il poliziesco, il fantastico con extraterrestri o le serie di vampiri e lupi mannari. Dee benevole scendono dal cielo e fanciulle da sogno escono da una videocassetta o da un videogioco per confortare gli studenti timidi senza fidanzatina.[10] I protagonisti possono essere sia perdenti patetici o comici che seduttori patentati, sia timidi che intraprendenti, sia belli che così così... Tanto i seguaci del genere che le sue star – a cominciare dai suoi maestri incontrastati, Mitsuru Adachi e Rumiko Takahashi – appartengono ad ambo i sessi.[11] Ma i più grandi successi, come *Maison Ikkoku* su *Big Comic Spirits* o *Tonda Couple* (‘La coppia che vola’) su *Shônen Magazine*, compaiono sui settimanali destinati ai ragazzi maschi, le cui tirature sono di gran lunga superiori a quelle degli shôjo manga, il che dà il via al declino di quest’ultimo genere.

In alto: *Lamù, la ragazza dello spazio*: umorismo, fantascienza, romanticismo, folklore, società giapponese dei tardi anni Settanta e primi Ottanta.
© Rumiko Takahashi / Shôgakukan / Star Comics

Sopra, a sinistra: Copertina della rivista *Big Comic Spirits* del novembre 1980.

Sopra, a destra: *City Hunter* (1985-’91), di Tsukasa Hôjô: uno scapestrato ma infallibile investigatore privato amante delle belle donne.
© Tsukasa Hôjo / Shûeisha / Star Comics

Una rappresentativa copertina del settimanale di manga per ragazze *Margaret*. L'uscita del 13 maggio 1975.

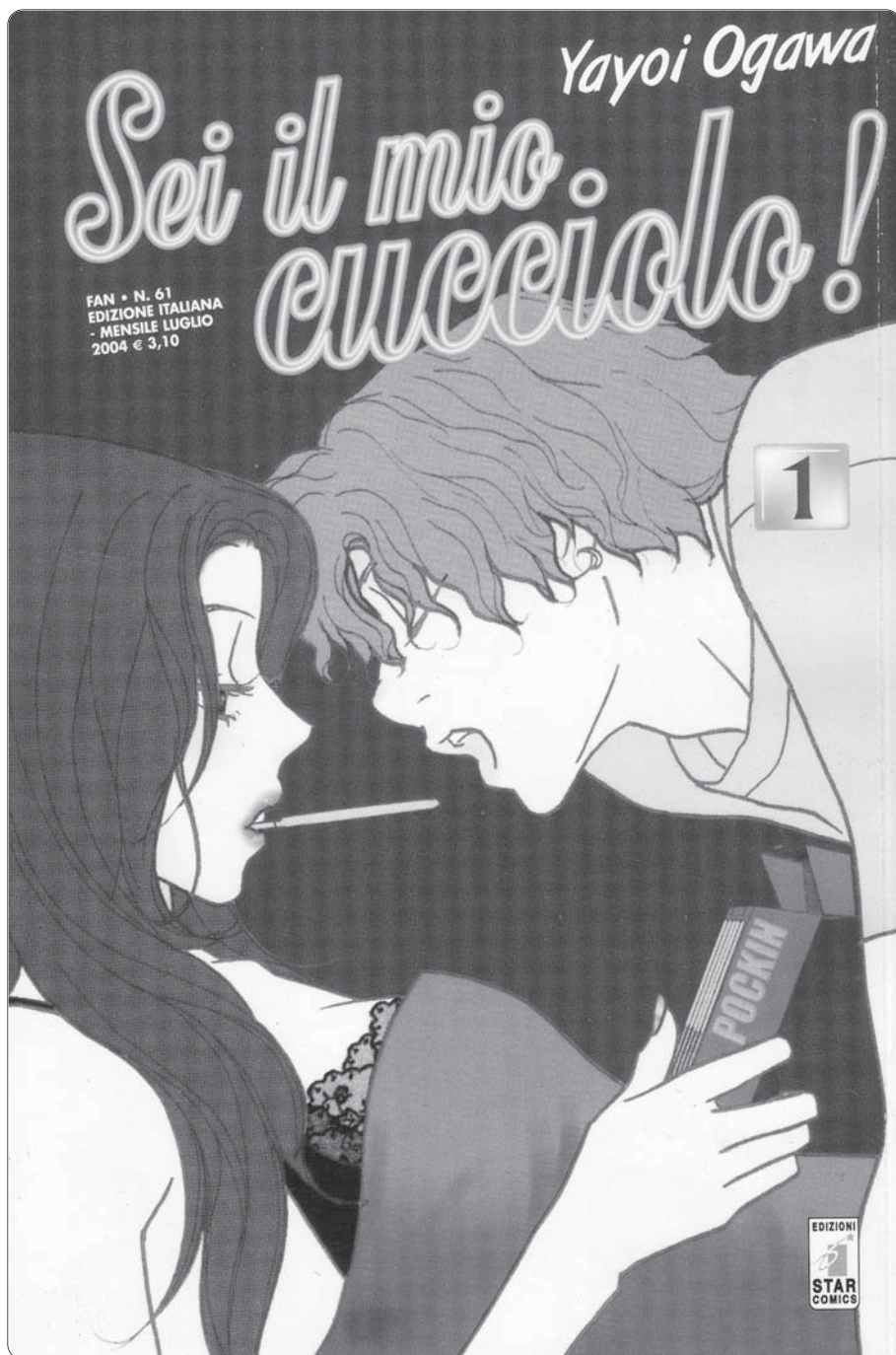
Amori e consumo: la cultura della shinjinrui

Negli anni Ottanta, il Giappone vede sbocciare una nuova cultura giovanile, edonista, consumista e conservatrice. Coloro che essa coinvolge sono battezzati «nuovi esseri umani» (*shinjinrui*). Nel 1980 il successo di *Nantonaku, Crystal* ('Qualcosa come il cristallo'), che narra dei problemi di cuore di una studentessa che si separa per qualche giorno dal suo ragazzo, è l'atto di nascita della cultura shinjinrui. Questo romanzo breve, abbellito da circa quattrocento note a piè di pagina in cui l'autore fornisce l'indirizzo di riviste e il nome di marche che tutti i giovani edochiani devono conoscere, fa entrare di forza il consumismo nell'universo degli adolescenti, e non tarda a sommergerli. Lo shôjo manga, le cui protagoniste si adattano velocemente al turbinio delle mode, alle manie del linguaggio in voga e all'infatuazione in successione per i *loose socks*,* le *platform shoes*,* la scrittura *marumoji*,* le *purikura** e le *sculptures*,* contribuisce attivamente a questa evoluzione. Ne viene del resto molto punito: anziché discutere delle loro serie preferite, le adolescenti scambiano ormai informazioni sui negozi più sulla cresta dell'onda e sugli ultimi trucchi alla moda, ai quali consacrano il loro tempo e le loro risorse più volentieri che non a *Margaret* o a *Hana to Yume*, le cui vendite colano a picco.

Appena gli adolescenti conquistano la libertà di vivere insieme la loro educazione sentimentale, il consumismo confisca loro il processo di affermazione di sé. I codici del consumo diventano i criteri essenziali della loro vita sociale: «Vedo ciò che consumi, quindi so chi sei, per cui ho voglia – o meno – di diventare tuo amico/a». Ma non tutti i giovani hanno il gusto o i mezzi per adottare questo modo d'interazione e non tutti sono a proprio agio nella ricerca amorosa e sessuale. Il manga ha inviato le sue dee e le sue video girl in soccorso dei timidi e trattato la loro goffaggine con umorismo; la frustrazione degli esclusi dalla commedia amo-

rosa adolescenziale rivisitata attraverso il consumismo riunisce il malessere della «sconfitta indicibile» nel crogiolo in cui si forgia la cultura otaku. Talvolta troppo esigente e troppo insignificante, perché fondata sull'obsolescenza permanente delle mode, la cultura della shinjinrui perde rapidamente la sua aura. Ancora prima dell'inizio degli anni Novanta, il termine non è più in voga, mentre quello di otaku raggiungerà la celebrità mondiale e persino il riconoscimento ufficiale: il padiglione del Giappone alla prestigiosa Biennale di Venezia del 2004 sarà battezzato «Padiglione Otaku».

***

La lunga crisi economica che inizia nel 1990 tira un colpo violento, anche se non mortale, al capitalismo consumista. Svalutando un po' le figure imposte dal consumismo come determinanti nelle relazioni tra i due sessi, essa apre il terreno del gioco amoroso a nuove variazioni più libere e anche più spinte, perché la modernizzazione favorisce un'audacia sessuale sempre più pronunciata. La crisi scompiglia anche l'equilibrio delle forze tra i sessi e, di conseguenza, i loro universi di carta...

Copertina del primo numero dell'edizione italiana di *Kimi wa pet!* (2000-'05, in Italia *Sei il mio cucciolo!*), di Yayoi Ogawa. © Yayoi Ogawa / Kôdansha / Star Comics

L'UNIVERSO DEI SESSI / 2
Confusioni e «rivoluzione delicata»

13

Dopo i genitori e gli educatori occidentali, tra gli elementi irritanti che hanno danneggiato il manga si classifica a un buon posto la confusione dei sessi. I fumettisti giapponesi sembrano avere un'incomprensibile predilezione per gli efebi ambigui, i travestiti dei due sessi e gli omosessuali del boys' love. È da molto che dura questo incerto stato di cose: lo pseudo-principe Zaffiro imperversa dal 1953 e il cuore del defunto Thomas continua a battere per Julusmole dal 1974. Ma la grande baraonda ha conquistato una dimensione nuova col favore della crisi, da cui il Giappone non è più uscito da vent'anni a questa parte. Colpendo l'economia e il mondo politico, territori quasi esclusivamente riservati agli uomini, si è rivelata devastante per lo status e l'ego della metà maschile della società.

La «kawaizzazione» dei giovani maschi giapponesi, che per sedurre si abbelliscono e si truccano invece di fare i macho, non è che un segno tra gli altri di questa confusione maschile, come la moda di travestirsi – Gorie, una sorta di Sheila giapponese in versione comica dalle gambe pelose sotto la gonnella, Ikko il «truccatore carismatico», Shôgo Kariyazaki il «fioraio geniale» – che bucano lo schermo della televisione e le quinte del mondo dello spettacolo. Il manga non poteva esimersi dal riflettere alla sua maniera quest'evoluzione dell'equilibrio tra il mondo degli uomini e la sfera femminile. La moda presso i lettori maschili delle eroine preadolescenti alla Sailor Moon la dice lunga sul disagio

che una parte dei maschi prova nei confronti del sesso «debole», così come il successo di serie nelle quali marito e moglie si scambiano di ruolo, quando non è la chirurgia a dotare un maschiaccio di un corpo da bambola; o serie in cui un ragazzo dalla psicologia complessa si fa passare per la gemella di sua sorella allo scopo di sorvegliarla fino al pensionato nel quale è stata inviata.[1]

Tuttavia, da questo malessere del maschio nipponico non consegue che la donna giapponese si emancipi pienamente, almeno se si giudica la faccenda dal punto di vista del femminismo occidentale.

Salvate i ragazzi!

È in questo contesto che prospera fino all'indigestione il genere «ricerca adolescenziale iniziatica negli universi fantastici», sulla scia di *Dragon Ball* che, dal 1984 al 1995, porta le vendite di *Shônen Jump* a livelli senza eguali. Dopo il successo mondiale della serie, nessuno ormai ignora come il giovane Goku sia passato all'età adulta attraverso un'interminabile serie di combattimenti per mettere le mani sulle famose *balls* (!) che possono (ri)donare la vita (!).

Il calo delle vendite dopo la fine della serie spinge *Jump* a cercare freneticamente un successore. I giovani eroi dalla capigliatura esplosiva, debitamente fiancheggiati dai loro compagni archetipici – il furbetto, il forte, il mangione, l'intellettuale occhialuto, la testa calda, il timido – si sono spinti alla ricerca chi di un oggetto da scovare, chi di un luogo mitico da raggiungere, chi di un sapere di cui impadronirsi, al termine di scontri più o meno brutali o comici. Tra il 1997 e il 2004, erano non meno di quattro a pestarsi i piedi su *Jump*. Dal combattimento senza pietà per il pubblico che opponeva Yô Asakura di *Shaman King*, Gon Freecs di *Hunter X Hunter*, Monkey D. Rufy di *One Piece* e Naruto della serie eponima, solo gli ultimi due sono usciti vincitori.

Certe mode riflettono sicuramente il bisogno che i giovani giapponesi, a cui la crisi ha oscurato l'avvenire e ai quali i loro genitori stentano a dare le certezze che essi stessi hanno perduto, hanno di credere che «Amicizia» e «Impegno» conducano ancora alla «Vittoria», come il motto di *Jump*, si ricorderà, promette loro. Ma gli eroi realisti e bisognosi all'antica non riescono più a catturare gli adolescenti, che hanno accesso a un cybermondo di informazioni

e di immagini infinitamente più cangianti, diversificate e oniriche di quelle degli anni Cinquanta-Sessanta, e che la crisi ha reso cinici. Non riuscendo più a motivare la metà maschile della gioventù giapponese con storie di carpentieri o di cuochi, gli universi di fantasia sono divenuti il mezzo privilegiato per inculcar loro i valori necessari all'integrazione sociale, a cominciare dallo spirito di gruppo e dalla competizione. Attraverso avventure strambe e combattimenti sempre più improbabili, il senso del mondo reale rischia di perdersi nel paese dei ninja di *Naruto* o sui mari dove vagabonda la banda di pirati di Rufy dal corpo di caucciù. Ma lamentarsi e preoccuparsi vuol dire dimenticare la natura fantastica di queste favole e fiabe, che mettono in modo proficuo i giovani giapponesi davanti ai loro timori attirandoli con la magia degli sfondi e gli incessanti cambi di scena, la cui arte i mangaka padroneggiano come pochi.

Una movimentata doppia tavola dall'edizione italiana del celeberrimo manga *Naruto* (dal 1999), di Masashi Kishimoto. © Masashi Kishimoto / Shûeisha / Panini

Passata l'età della ricerca delle *balls*, la parabola è narrata in uno scenario realistico, come la scuola di *Gto* o il commissariato di *Tôkyô keiji* ('L'investigatore di Tokyo'); ma sono i *bad boys* a prendere il posto di Goku e compagni per assicurare agli adolescenti che il mondo può essere guarito e che ne usciranno conservando un lato superumano, anche se la loro magia non è che una combinazione di sincerità, coraggio e carisma. Si dovrà attendere le serie seinen perché il realismo si imponga e affinché il manga, pur restando fedele alle sue lezioni di vita, proponga al lettore un'immersione nell'universo oscuro del sistema ospedaliero giapponese, un'occhiata dietro le quinte verde-azzurre dei quartieri favoriti dai giovani edochiani o sul mondo della prostituzione. Questo rifiuto prolungato della realtà la dice lunga sul disagio che oggi sembra colpire l'universo maschile e di cui è testimone anche la moda di titoli che scherniscono le angosce, sessuali e di altro tipo, dei salarymen complessati e poco dotati dalla natura.[2]

Appleseed (1985-'89), di Masamune Shirow: la copertina del primo volumetto dell'edizione francese. Il manga in Italia è stato stampato da tre diversi editori (Granata Press, Star Comics, D/Visual).
© Masamune Shirow / Kôdansha / Glénat / D/Visual
Appleseed mostra in modo spettacolare la crescente importanza delle belle ragazze nel genere mecha, nel quale maneggiano, da esperte, esoscheletri e altre macchine da guerra, simbolo in un certo senso dell'evoluzione dello status della donna nella società giapponese.

Tsuru (1999-2000), di Hideki Mori.
© Hideki Mori / Shônen Gahôsha

Le ragazze liberate?

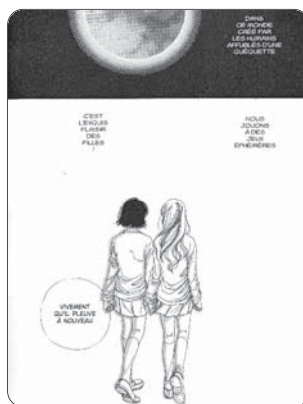
Per converso, la crisi ha valorizzato la sfera femminile. Le donne possono legittimamente pensare, e sono probabilmente nel giusto, non solo di non essere state affatto toccate dalla rovina, ma anche che è sulla loro abilità di amministrare budget instabili ed ego maritali feriti che giace la sopravvivenza della comunità famigliare. Ne deriva ciò che Anne Garrigue definisce «rivoluzione delicata»,[3] la quale, se non ha donato alle donne tutta la preminenza che le femministe avrebbero voluto veder loro prendere nella politica o nel mondo degli affari, ha considerevolmente migliorato la loro autonomia e il loro destino. Per convincersene basta vedere, alla metà degli anni Duemila, la prosperità dell'industria del lusso in Giappone e i ristoranti di Tokyo pieni di donne che cenano e chiacchierano tra loro.

Le loro famiglie possono sia sfilacciarsi sia ricomporsi (allargandosi...) e i loro cuori fremere per le gelosie ed esitare per gli equivoci, ma nel frattempo le ragazze dei manga tengono duro e ne approfittano per emanciparsi sempre di più. Nelle serie per collegiali e liceali, esse vivono da sole o perfino con dei ragazzi. Niente più ballerine o pianiste: sono indossatrici, *aidoru** o rockettare. Fanno il diavolo a quattro in gruppo, si azzuffano, tengono testa ai bulletti del liceo e sposano persino i loro docenti. Spada in pugno, le studentesse di scuola contendono ai ragazzi il diritto di cambiare il mondo; le ragazze in gonnellino e col colletto alla marinara hanno preso il posto dei Power Rangers per salvare il mondo o la galassia. Negli universi fantastici e nelle serie storiche, esse sono ninja, dirigenti politici, capi di guerra e alla fine

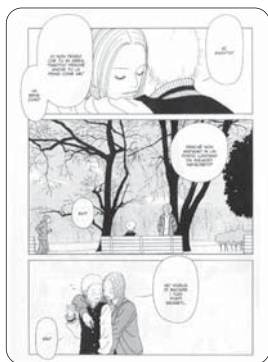
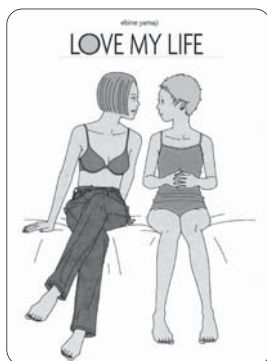
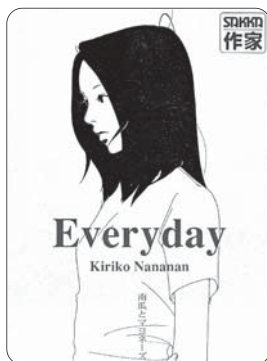
non muoiono tragicamente (di fatto non muoiono proprio), contrariamente alla loro antenata Lady Oscar. Nel genere mecha, le ragazze pilotano le grandi macchine da combattimento con più determinazione e destrezza dei ragazzi. Nel post-apocalittico, sono loro a portare quel poco di speranza che resta all'umanità.[4]

Le eroine a uso dei lettori e delle lettrici più grandi prendono d'assalto i ragazzi, vanno a letto da liceali con uomini sposati, rimangono incinte, subiscono esperienze incestuose e si riprendono, addirittura si vendono per pagarsi gli studi... Le ragazze sono libere dai propri corpi, si amano tra loro, trattano i loro amanti come animali da compagnia, assistono tranquillamente al parto dell'amante del loro partner, selezionano il seme con cui vogliono farsi ingravidare da qualche «giardiniere di passaggio» e arrivano perfino a disprezzare, a beneficio di amanti da quattro soldi che vogliono sposarle, una laurea della prestigiosa Università nazionale di Tokyo. Si arruolano nell'esercito, dimostrandosi tanto nazionaliste quanto gli uomini. Sono direttori generali d'azienda, avvocatesse, registe, scienziate di fama e perfino yakuza. Le mangaka non esitano né a svelare il numero dei loro amanti né a denunciare certi mali nascosti della società giapponese, come l'incesto e le violenze sui bambini, né a cimentarsi nel thriller sadico omosessuale o in ladies comics che fanno impallidire la pornografia.[5]

In una maniera più pacata, la nuova generazione di fumettiste nominate nelle pagine precedenti – le due Okazaki, Moyoco Annô, Erica Sakurazawa, Kiriko Nananan, Q-ta Minami – intende illustrare anche i valori specifici che costituiscono ciò che Mari Okazaki, in *Sex no ato otokonoko no ase wa hachimit-*

Una tavola dall'edizione giapponese di *Banana Fish* (1985-'94), di Akimi Yoshida.
© Akimi Yoshida / Shôgakukan / Panini

Sex no ato otokonoko no ase wa hachimitsu no nioi ga suru ('Dopo il sesso, il sudore dei ragazzi ha l'odore del miele').
© Mari Okazaki / Shôdensha / Delcourt
L'opera (inedita in Italia) è un manifesto di un nuovo tipo di fare manga, un avviso al machismo da parte delle giovani donne e mangaka giapponesi, che hanno compiuto la loro «rivoluzione delicata». Il testo dell'ultima tavola dice: «In questo mondo creato da quegli esseri umani con un buffo pisellino» «Noi giochiamo a dei giochi effimeri» «È lo squisito piacere delle ragazze!» «Speriamo che riprenda a piovere».

su no nioi ga suru ('Dopo il sesso, il sudore dei ragazzi ha l'odore del miele'), definisce simpaticamente «lo squisito piacere delle ragazze [...] in questo mondo creato da quegli esseri umani con un buffo pisellino». La crisi, accentuando i contrasti di una società che sembra aver gettato il Giappone in un vicolo cieco, ha liberato l'edonismo intrinseco della cultura nipponica e ha lanciato la moda del «diritto ad ascoltarsi» (*jibunsagashi*) e a darsi piacere.

Nell'universo delle ragazze di carta, questa «rivoluzione delicata» si esprime attraverso storie brevi, in cui uno stile ormai privo della precedente «purezza» rompe con quello dello shôjo manga tradizionale; storie talvolta autobiografiche, tinte di fantasia, di umorismo e di disincanto, che costituiscono anche delle riflessioni sulla condizione e la psicologia femminili. Da canovacci esili, la sensibilità delle eroine di quest'inizio secolo ricava storie comiche o nostalgiche. Esse seguono d'istinto le loro voglie del momento e si fanno passare tutti i capricci, foss'anche quello di ospitare un coccodrillo domestico in un appartamento trasformato in serra tropicale (*Pink*) o, più banalmente, di cambiare gli amanti come

A fianco, a sinistra: La copertina e una tavola dell'edizione italiana di *Love My Life* (2000-'01), di Ebine Yamaji.
© Ebine Yamaji / Shôdensha / Kappa Edizioni

In basso, a sinistra: Copertina di *Haruchin* (1998) di Kiriko Nananan, nell'edizione francese intitolata *Everyday*. L'opera è inedita in Italia.
© Kiriko Nananan / Magazine House / Sakka

In basso, a destra: *Shibô toiu na no fuku* (1997, in Italia *Questo non è il mio corpo*), di Moyoco Annô, incentrato sull'anoressia.
© Moyoco Annô / Shôdensha / Kappa Edizioni

Che rimettano violentemente al loro posto i maschi che le assillano, che giochino alla perfetta casalinga per il loro amato, che si facciano carico delle proprie preferenze senza remore o che soffrano psicologicamente perché si sentono grasse, le protagoniste delle nuove mangaka sono profondamente umane.

fossero jeans. Ma dietro questa leggerezza, la nuova giapponese dà prova di una capacità di resistere a prova di bomba: quando il coccodrillo Croco viene ucciso dalla matrigna, lei si asciuga le lacrime e si appresta a mettersi in volo verso i tropici con la valigia cucita con la pelle del defunto...

... Forse no!

Tuttavia, le ragazze di carta non sono così liberate come si potrebbe pensare. Visti da vicino, i grandi successi dello shôjo manga veicolano sempre lo stesso messaggio. I ragazzi e le ragazze sono profondamente distinti per natura: i primi sono impulsivi e fisici, le seconde cerebrali, intuitive e pazienti. Il gaman resta la virtù principale dei personaggi femminili, ma se esso permette loro di superare i colpi del destino, le delusioni e la discriminazione, le ragazze di carta non cercano mai di cambiare le cose alla radice. Sembra quasi che esse non possano realizzarsi se non attraverso la relazione con un uomo, il cui traguardo dev'essere il matrimonio anche se è solo accennato nel finale; e sono sempre loro che rinunciano alle ambizioni personali, se è necessario, per salvare la coppia.

Le lezioni meno conservatrici all'apparenza si rivelano essere spesso ingannatrici. Se la protagonista di *Hanayori dango*, come si rammenterà, sembra sconvolgere le convenzioni rifuggendo la sua condizione sociale, il ricco matrimonio che l'attende è la ricompensa che le tocca per aver restaurato l'ordine prestabilito trasformando un ragazzaccio brutale nel degno erede di un grande gruppo finanziario. Le creature delle nuove fumettiste hanno sì tanti capricci, amanti e professioni, ma coltivano un disincanto, anzi un disagio, in cui si evince la nostalgia del principe affascinante, dei fiori e dei sogni che hanno alimentato l'immaginario di molte generazioni di giovani donne giapponesi del dopoguerra; il viaggio verso le isole con la valigia di pelle di Croco alla fine non ha luogo. Le femministe occidentali s'indigneranno sicuramente nel vedere una delle eroine di Kiriko Nananan crogiolarsi in una «semplice quotidianità» in cui il suo compagno attende beatamente l'improbabile ispirazione che farà di lui una stella della canzone, mentre lei cucina, fa il bucato e lavora come barista per foraggiare il suo principe fannullone. E che diranno di quell'altra, che rinuncia ai piaceri della carne per aiutare il pugile del suo

cuore a realizzare il suo destino affinché «quei muscoli così belli» non sciupino la loro energia per «abbracciare una ragazza»?[6]

Ragazzi e ragazze: una pace armata?

Il cambiamento nell'equilibrio tra i sessi e il malessere che ne risulta si riflettono nei due grandi classici shônen e shôjo degli anni Novanta e Duemila che sono i già menzionati, perché estremamente rappresentativi, *Hanayori dango* e *Gto*. Il loro postulato comune è che il pericolo provenga sempre dall'altro sesso. Nella storia raccontata ai ragazzi, è il desiderio fuori luogo di una ragazza per il suo insegnante che precipita la comunità scolastica nell'anarchia; nella serie destinata alle ragazze, è l'amorale brutalità di una banda di quattro ragazzi. In *Gto* tutte le ragazze, salvo quella troppo intelligente per essere accessibile, sono – a scelta – predatrici, manipolatrici frustrate, sadiche, o anime ferite in cerca di vendetta; sembrano inoffensive solo quelle che appaiono infantili o sessualmente incapaci. Esse ingannano facilmente i ragazzi ingenui o violenti e perseguitano i più deboli fino a spingerli al suicidio. In *Hanadan*, i ragazzi sono – a scelta – affascinanti, ma mosci e un po' deboli; violenti e incontrollabili; predatori cinici; complessati alla ricerca di una madre sostitutiva; infantili e insignificanti. Ma anche in confronto a loro, le ragazze sono comunque in una posizione di debolezza, insicure di sé stesse e dei loro desideri, pronte a soccombere alla violenza o alle astuzie dei seduttori.

Gto offre ai ragazzi una visione triste del loro avvenire. Quasi tutti gli adulti maschi sono miserabili prigionieri del matrimonio o dei sogni mancati, quando non finiscono ignominiosamente licenziati, o addirittura come pazzi criminali. Il futuro delle ragazze sembra molto più roseo. La protagonista di *Hanadan* sottomette e conquista il ricco erede di un impero finanziario, i suoi fratelli maggiori stringono fortemente il proprio destino nelle loro mani e le donne appaiono come le vere detentrici del potere di ascesa sociale. Per riuscirvi, è sufficiente seguire la ricetta della tradizione. In confronto alle signorine moderne, che si contendono il principe con l'astuzia o la lascivia, l'eroina trionfa grazie alle virtù della perfetta giapponese: l'inossidabile tenacia, la sincerità, che disarma i maschi più violenti, e l'attaccamento alla propria purezza. È dunque a queste ultime che arriderà il matrimonio da sogno, mentre la

ricca ereditiera che osa emanciparsi per diventare avvocato dei poveri è esiliata dall'Arcipelago... Questo perché, per quanto nobili possano essere i suoi sogni, la protagonista di uno shôjo manga non dovrebbe turbare l'ordine sociale né dimenticare che è solo al proprio amante che ella dovrà rivelare la sua vera natura di donna. Così avviene in *Gto*, dove le ragazze più minacciose sono tutte salvate o fisicamente dominate dal principe che era destinato loro e si trasformano subito in compagne premurose, pronte a gioire a loro volta dei piaceri più tipicamente giapponesi, a cominciare, vestite di eleganti kimono, dai tradizionali fuochi d'artificio di una sera d'estate in riva a un corso d'acqua.

Un disegno di copertina (part.) tratto dall'edizione in tankôbon di *Hanayori dango* (*Meglio i ragazzi che i fiori*, 1992-2004), di Yôko Kamio. © Yôko Kamio / Shûeisha / Panini

Quando i confini si sovrappongono: travestimento e amori fra ragazzi

Il manga ha riveduto i suoi vecchi archetipi: oggi le regole e i confini si mescolano. Il classico travestimento delle ragazze fa ormai spazio a quello dei ragazzi. L'occidentale in cerca di motivazioni non mancherà di chiamare in causa le *onnagata** del teatro kabuki, le loro controparti femminili della compagnia di Takarazuka, o la tradizione dell'omosessualità tra i samurai. Dal canto suo, Agnés Giard sottolinea che se il Giappone ha ignorato il nudo artistico fin quando l'Occidente non glielo ha mostrato, è «perché non v'è opposizione maschio-femmina in questo paese dove, tradizionalmente, si rappresentano i corpi quasi alla stessa maniera [...] con la stessa forma a fagiolo».[7] Ma quando il creativo Tezuka travestì la sua principessa Zaffiro, egli scorse innanzitutto un mezzo per proporre alle ragazze una vera serie d'azione, con il successo che conosciamo. Perfezionato da Riyoko Ikeda in *Lady Oscar*, questo espediente narrativo presenta anche il tema dell'«invidia del pene» caro a Freud, permettendo a ragazze cresciute in una società maschilista di liberarsi simbolicamente della paura dei ragazzi, benché senza fortuna: Lady Oscar non conquista il suo primo amore Fersen, ripiega sull'amore fraterno/amicale col subalterno André (imbellettato nel finale di passione interclassista, in termini senza dubbio romantici e «moderni», ma

a ben vedere anche alquanto consolatori) e muore falciata dalle fucilate abbigliata nella sua uniforme maschile.

Quasi del tutto sconosciuto nei fumetti europei e americani, il travestitismo maschile – volontario, accidentale o forzato – costituisce anch'esso un artifizio narrativo che permette di ottenere una gran quantità di effetti comici. Ma la sua attuale moda potrebbe essere dovuta a un'«invidia della vagina» messa dagli psicanalisti molto meno in luce rispetto all'invidia del pene, che Bruno Bettelheim pensa tuttavia di aver individuato in certi riti di passaggio nelle società primitive.[8] L'inconscio mascolino rifiuta vergognosamente quest'invidia inconfessata dei maschi di appropriarsi del potere femminile di donare la vita, fino a dissimularla nel suo intimo. Nel Giappone in crisi sarà forse venuta fuori, attraverso la cultura popolare, perché la sfera femminile ha guadagnato molto in status e, ancora di più, perché il calo demografico che minaccia l'Arcipelago valorizza il ruolo riproduttivo. Al di là del suo utilizzo comico ricorrente, il giovane maschio travestito dei manga esprime senza dubbio anche una profonda inquietudine del corpo della nazione giapponese.

Dal canto loro gli efebi del genere shônen ai possono vantarsi di essere gli eredi di una tradizione risalente ai *chigo monogatari*, racconti d'amore tra maestri e discepoli presso i monaci buddisti del Medioevo giapponese. Ma quando Moto Hagio e Keiko Takemiya diedero vita al genere, con *Thomas no shinzô* ('Il cuore di Thomas'), *Jûichigatsu no gymnasium* ('Il ginnasio di novembre') e *Kaze to ki no uta* ('Il poema del vento e degli alberi') agli inizi degli anni Settanta, fu innanzitutto mediante un espediente narrativo analogo a quello di cui Tezuka aveva fatto uso nella *Principessa Zaffiro*. Esso permise di introdurre nelle serie per ragazze la passione e il sesso, anzi la depravazione, senza spaventare più di tanto le lettrici, la cui educazione puntava piuttosto a distrarle da tali tematiche. Le ragazze avrebbero difficilmente sopportato di vedere un'eroina sacrificarsi come il troppo sensibile Thomas o subire ciò che si infliggono gli amanti maledetti di *Kaze to ki no uta*.

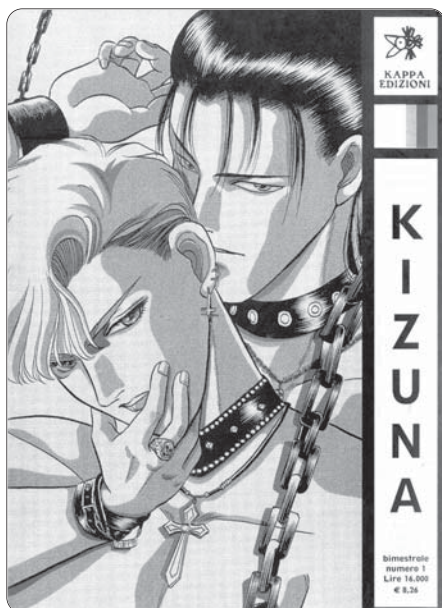
L'interpretazione corrente del successo degli shônen ai presso il pubblico femminile è che la narrazione dettagliata dell'approccio tra due ragazzi – l'uno esitante e insicuro dei suoi desideri, l'altro dominatore e sicuro di sé e che rivela un po' alla volta il suo ruolo a sé stesso – permetterebbe alle ragazze, che il maschilismo dominante nella società giapponese rende sospettose nei confronti

tanto dei propri desideri che di quelli dei maschi dominatori, di studiarne le figure così tanto da vicino da identificarsi – androginia permettendo – con uno dei protagonisti e così tanto da lontano da non sentirsi minacciate.

Due tavole dall'edizione originale di *New York New York* (1995-'98), di Marimo Ragawa.

Ma nel vedere come il genere continua a prosperare mentre le giovani giapponesi diventano sempre più sicure di sé per quanto riguarda il loro corpo e i loro sentimenti, come il boys' love sfrutti situazioni in cui l'omosessualità dei protagonisti non aggiunge assolutamente niente, e come le disegnatrici di dôjinshi saccheggino l'universo dei maschi di carta per rivisitarlo in questa salsa, si è tentati di scegliere la spiegazione più remota. Si può pensare che gli shônen ai costituiscano un'espressione di una caratteristica della femminilità giapponese assai sconcertante per le femministe occidentali: piuttosto che lottare per penetrare l'universo degli uomini, il sesso debole (?) giapponese preferisce trasformare nella maniera più piacevole possibile la sua sfera, in cui gli efebi rivestono lo stesso ruolo delle pin-up in quella dei maschi. Così come questi ultimi amano contemplare le creature che U-Jin, Masakazu Katsura o Hiyoko Kobayashi spogliano per loro per pagine e pagine,[9] le signore si compiaceranno nel vedere re, poliziotti, liceali, attaccabrighe, rocker e persino angeli e demoni cercarsi, sfiorarsi, sedursi, divertirsi e stringersi.[10] Chi può sostenere che questa maniera di affermare l'uguaglianza tra i sessi non sia valida quanto un'altra?

***

Il declino – quantitativo, ma per niente qualitativo – del mercato dello shôjo manga, che oggi rappresenta appena un quarto di quello dello shônen contro quasi l'80% della metà degli anni Settanta, può essere interpretato come l'effetto ultimo del cambiamento di equilibrio tra gli universi maschile e femminile. Essendo il destino e la confidenza in sé stesse delle giapponesi considerevolmente migliorati, forse esse hanno meno bisogno di «fiori e so-

Copertina del primo volumetto in edizione italiana e un esempio di tavola da *Kizuna* (1993-2008), di Kazuma Kodaka. A dispetto della copertina quasi «provocatoria», la trama alterna elementi più fisici e passionali a momenti di consueta tenerezza all'interno di una qualsiasi coppia di innamorati.

gni». Inoltre il capitalismo consumista, di cui le donne sono il bersaglio principale perché dispongono di più tempo libero e possono spendere più liberamente degli uomini (sarà forse perché amministrano le finanze familiari), ha sviluppato in loro onore una gamma infinitamente più diversificata di tentazioni che per il sesso forte. Mille e più ristoranti, riviste e divertimenti le attendono, senza che per loro vi sia bisogno di cercare piacere negli universi di carta. Così, il declino dello shôjo manga diventa il segno definitivo del successo di quella delicata rivoluzione femminile in atto. Ma si può scommettere che in assenza di elementi concorrenti il fumetto giapponese per ragazze vivrà ancora giorni felici, considerate tutte le lettrici del mondo il cui livello di vita e di sofisticazione consumistica non ha ancora raggiunto quello delle loro consorelle giapponesi.

L'UNIVERSO DEL SESSO
Mutandine minuscole e cuori grandi

14

«Dacci oggi il nostro sesso quotidiano»?

Centocinquant'anni fa, i viaggiatori occidentali che scoprirono il Giappone si indignarono – o si meravigliarono – nello scoprire la sofisticata organizzazione dei quartieri del piacere e nel constatare che le donne non provavano alcuna vergogna a camminare accanto agli uomini quasi nude, così al lavoro come ai bagni. Lo shintô, religione della fertilità, venera il suo strumento naturale e ne promuove attivamente l'utilizzo. Le comunità dei villaggi dell'antico Giappone organizzavano sistematicamente la promiscuità sessuale tra i giovani (*yobai*), al fine di favorire la precoce formazione di coppie; la verginità prolungata era vista come una pericolosa anomalia, alla quale il prete shintô metteva talvolta fine procedendo a una deflorazione rituale che l'etnologo francese Théo Lesoualc'h[1] poté osservare direttamente ancora negli anni Sessanta.

Preoccupati di presentare agli occidentali un'immagine «civilizzata», le autorità dell'epoca Meiji fecero del loro meglio per rivestire le lavoratrici del sesso e scoraggiare le feste fallocentriche. La società delle contraddizioni del dopoguerra ha fatto passare il dovere davanti al piacere e alla vita di coppia in nome della competizione economica. Ciò ha generato una grave repressione, che mal si accorda con la sfrenata ricchezza dell'immaginario erotico giapponese.[2] Il malessere che ne è derivato si è tradotto, fra l'altro, nel-

Tavola di frontespizio della serie *Shôjo zuma gaiden* ('La leggenda della sposa bambina'), di Shigeru Tomita, edita negli anni Settanta sulla rivista *Manga Kairaku Ô*, titolo traducibile come 'Il re del piacere a fumetti'. Questa tavola apparve nel numero del 10 ottobre 1979. © Shigeru Tomita / Wani Magazine-sha

la crescita del commercio delle illusioni e nella presenza abbondante del sesso nei manga, sotto forme spesso crudeli o burlesche, talvolta perfino perverse agli occhi della maggior parte degli occidentali. Agli inizi degli anni Ottanta, quando gli editori giapponesi erano molto più prudenti di oggi, Frederik L. Schodt già scriveva che «anche i bambini» potevano trovare nel manga «la loro dose quotidiana di sesso»,[3] per quanto questo termine possa sembrare eccessivo per qualificare le facezie di uno scolaro delle elementari che fantastica sulla sua maestra e traveste volentieri il suo minuscolo gingillo da proboscide d'elefante, come l'irresistibile piccolo protagonista di *Crayon Shin-chan* (serie in corso dal 1990). Il pioniere statunitense degli studi sui manga non si scompone, ma genitori ed educatori occidentali talvolta aggrottano le sopracciglia davanti alle innumerevoli serie in cui le gonnelle svolazzano lasciando vedere sotto minuscole mutandine bianche.

Mimi-chan, di Hiromi Masayasu, una delle innumerevoli serie umoristiche a tema erotico edite in Giappone; edita sulla rivista *Manga Kairaku Ô* nel 1979.

Tuttavia, se si ammette che la morale sessuale giudaico-cristiana – posta sotto il segno di un «peccato originale» che è stato presentato per molto tempo ai bambini come un atto carnale – è invero poco universale quanto la sua visone manichea del Bene e del Male, non c'è più motivo di spaventarsi davanti a una serie dove le vergini defunte sono inviate in un purgatorio licenzioso per perdere ciò che hanno indebitamente conservato prima di poter accedere al paradiso,[4] che non allo spettacolo di Ittô Ôgami che infilza un santo. La violenza, le fantasie più assurde, l'emozione esuberante fino al grottesco e il cattivo gusto hanno diritto di cittadinanza nel manga; si noti peraltro che, in Giappone la criminalità è debole, la società molto ben organizzata, l'individuo tutto impregnato di autocontrollo e la ricercatezza della cultura tradi-

Una vignetta a tutta pagina da *Chichiyonmanchi* (1998-2002, in Italia *Porompompin*), di Makoto Kobayashi. © Makoto Kobayashi / Kôdansha / Star Comics

zionale molto presente. Il sesso abbonda nella cultura popolare dell'Arcipelago con una libertà sconosciuta ai fumetti occidentali, ma non per questo tutte le perversioni vi hanno libero corso. Tutto è lecito nei manga, come se affrancarsi dalle convenzioni attraverso la finzione potesse aiutare a conciliarsi con le contraddizioni del reale, tanto più che, dietro la famosa «dose quotidiana di sesso», la vita reale è ben più anonima e prosaica.

Elogio della castità adolescenziale

Da quando le emozioni del cuore e dei corpi adolescenti hanno acquisito diritto di cittadinanza nel manga con la «commedia sentimentale scolastica», gli editori hanno debitamente segnato le tappe dell'educazione sentimentale, dall'attrazione confusa per l'altro sesso nell'ora di ricreazione della scuola elementare fino alla «prima volta» alla fine del liceo, passando per il risveglio dell'amore, le angosce della timidezza, i tormenti della gelosia, la prima dichiarazione e il primo bacio. Anche se questi paletti sono di volta in volta sempre più scavalcati, soprattutto nelle riviste shôjo che tentano di sopravvivere in tutti i modi, resta il fatto che la «dose di sesso» presente nelle serie per adolescenti non è per niente un invito alla scostumatezza, come testimoniano, ancora una volta, *Hanadan* e *Great Teacher Onizuka*.

In *Gto* le pulsioni sessuali degli adulti, sulle quali Tôru Fujisawa si adagia con un compiacimento tipicamente commerciale, fanno di questi adulti delle marionette miserabili o grottesche, mentre quelle dei giovani sfociano nella violenza e nello smarrimento. Il *great teacher*, guardone e sfegatato onanista, non sogna altro che perdere la sua verginità ma rifiuta le collegiali che gli si offrono e persino le proposte adulte della seducente infermiera della scuola. Nessuno dei ragazzi che seguono il protagonista è sessualmente attivo e le ragazze che questi attira promettono, davanti al suo rifiuto, di attendere saggiamente di avere l'età.

In un'epoca in cui l'attività sessuale tra adolescenti consenzienti è generalmente considerata legittima, Fujisawa non riesce a eludere la questione. Egli offre dunque al suo pubblico una scena in cui il «grande insegnante» scopre due alunni che si apprestano a fare l'amore; ma così facendo, ha cura di informare il lettore che la ragazza non ha portato le mutande per tutta la giornata, cosa che ne fa una donnaccia indecente anche agli occhi dei giapponesi più emancipati. Egli si riserva di ritornare in seguito sull'argomento, in una piccola parentesi in cui una ragazza afferma che «non c'è niente di male a fare l'amore con colui che si ama»; ma questo messaggio è lanciato nel bel mezzo di un'assemblea di giovinastri in subbuglio per una ragazza che è stata espulsa dal liceo per averlo fatto e che da allora lavora in un *pink salon*.* La giovane lettrice dovrà capire che, tra il pericolo di essere messa alla gogna e quello di essere sminuita al rango di prostituta, l'atto carnale è in tutti i casi alquanto rischioso, e il giovane lettore realizzerà che quelli che lo fanno sono di una moralità e di un'igiene più che discutibili... Così, richiamando incessantemente il sesso nei suoi aspetti più scabrosi, Fujisawa e, dietro di lui, il comitato di redazione di *Shônen Magazine* rifilano pian piano al lettore un inno alla continenza sessuale.

In *Hanayori dango*, la verginità è continuamente minacciata dalla violenza dei ragazzi o dalla foga dei sensi degli adolescenti. Se l'onanismo delle ragazze non è mai rappresentato, mentre sembra essere un diritto per i giovani maschi di *Gto*, la lezione impartita alle lettrici è molto meno conservatrice di quella di Fujisawa: la protagonista capisce che non dovrà cedere che dopo il matrimonio, ma l'autrice lascia che la migliore amica dell'eroina principale faccia invece dono della sua verginità a uno sciupafemmine. Quest'esperienza, più che farle bene, scuote la ragazza facendole comprendere che l'attrazione fisica non è amore. Il messaggio è chiaro: «Se ne avete voglia a tal punto, allora fatelo, e comprenderete che la vera felicità non è quella». Shônen o shôjo che sia, il manga per adolescenti, pur stuzzicandoli pesantemente, invita i giovani giapponesi a guardarsi dalle tentazioni del sesso, almeno fino al termine del liceo.

Nelle serie destinate ai giovani che hanno superato l'età delle superiori, si fa l'amore. Ma molte di tali serie trasmettono lo stesso messaggio di *Gto* e *Hanadan*. Le ragazze che vendono il loro corpo con cinica rilassatezza per permettersi delle borse di lusso

finiscono per comprendere, come dice una delle giovani squillo di *Delivery* (2007), che «qualcuno piangerà per questo»; questo perché i loro padri, di cui esse disprezzano la misera vita di salaryman, si sono sacrificati per le figlie, e alcuni di essi si suicidano. Quelle che manipolano i ragazzi col sesso la pagano cara, sentimentalmente o socialmente.[5] Le eroine della nuova generazione di mangaka possono anche essere libere, ma il cuore, lo abbiamo visto, non è mai soddisfatto. Niente vale di più, in fin dei conti, di una relazione stabile e di un matrimonio in vista.

Tripudio di sesso, emergenza demografica e «terza categoria»

Nonostante quest'intrinseco conservatorismo, il discorso del manga sulla sessualità è diventato estremamente libero. Significativo a questo riguardo il formidabile successo di *Futari H*, una «commedia erotica informativa» i cui timidi protagonisti, sposatisi vergini e ignari di tutto, accedono passo dopo passo dal 1997 alla virtuosità e alla libertà, fino a scoprire con meraviglia le gioie dei rapporti di gruppo e persino dell'adulterio. Strada facendo, il lettore riceve una quantità di informazioni preziose, a cominciare dalla taglia media del pene giapponese pronto all'azione (in un episodio l'autore lo dichiara esplicitamente, informandoci che sarebbero 12,7 cm) e mille consigli utili sia ai principianti (come evitare l'eiaculazione precoce o come mettersi il preservativo al buio) sia ai praticanti consolidati.

L'apprendistato sessuale di una giovane coppia in *Futari H* ('Sesso di coppia', dal 1997, in Italia *Futari etchi*), di Katsu Aki. © Katsu Aki / Hakusensha / Dynit

Altre serie resuscitano coraggiosamente lo spirito del vecchio shintô, la tradizione paesana della sessualità sfrenata e i suoi riti fallici. A zonzo per stazioni sconosciute, dei dignitosi cinquantenni scoprono con sgomento, poi con entusiasmo, delle strane borgate dove si fa l'amore in mezzo alla strada con la stessa naturalezza con cui ci si dà il buongiorno. Nei villaggi più re-

moti, le donne si assumono ancora la responsabilità dell'iniziazione rituale degli adolescenti in vista dei matsuri orgiastici, e i giovani di città riscoprono lo spirito del vecchio Giappone unendosi alle belle ancelle dei kami locali davanti a enormi falli di pietra.[6] Gli efebi del boys' love e le ragazze-bambine delle illusioni degli otaku escono dalle serie specializzate per contaminare finanche il romanzo nero, l'azione poliziesca e la fantascienza.[7] E Sailor Moon, come le sue emule dalle corte vesti, alimenta le illusioni maschili allo stesso modo, se non di più, dell'immaginario delle collegiali a cui gli editori di *Nakayoshi* la destinano originariamente.

Un'immagine di *Seraphic Feather* (1993-2008) di Hiroyuki Utatane, maestro del manga erotico e pornografico d'autore. © Hiroyuki Utatane / Kôdansha / Star Comics

Questo accrescimento nei manga della quantità di sesso in tutte le sue forme ha certamente qualcosa a che vedere con le due crisi che scuotono il Giappone contemporaneo: quella economica, che ha liberato l'edonismo represso dalla società delle contraddizioni, e quella demografica. In un paese che, dati alla mano, dovrebbe perdere circa dieci milioni di abitanti nel 2025, fare figli diventa una questione di sopravvivenza nazionale. Insegnare ai giovani le basi dell'amore fisico in maniera chiara e piacevole, foss'anche attraverso i manga, e promuovere con tutti i mezzi l'atto carnale, può essere considerato come un'opera di sanità pubblica. Libera di rivaleggiare con la vecchia e franca pornografia che, forte di una lunga tradizione illustrata attraverso le «immagini di primavera» e l'ero-guro di epoca Meiji, costituisce una parte considerevole della produzione del fumetto giapponese.

Il manga pornografico (*kannô manga*) è classificato alla voce «terza categoria» (*sanryû*) alla stregua delle riviste consacrate ai divertimenti popolari, quali il pachinko e il mah-jong. Questo mercato, nelle mani di una trentina di piccoli editori, costituisce un'impresa economica non trascurabile: su trecento riviste dedicate a un pubblico maschile tra il 1975 e il 1995, la metà si rivela di «terza categoria»: 104 pornografiche, di cui molte giocano al gatto e al topo con le autorità cambiando regolarmente nome, 20 consacrate al pachinko o al mah-jong e 15 «varie», di cui la maggior parte associate a serie più o meno dedicate all'iperviolenza e alle storie

Copertina del numero del 10 ottobre 1979 della rivista *Manga Kairaku Ô* (edita da Wani Magazine-sha), inaugurata nel 1974. A dispetto della copertina, che presenta una donna dalle fattezze occidentali, il sesso all'interno della rivista ha per protagoniste quasi soltanto donne giapponesi.

Yoru ga yobun da yo ('La notte ci chiama'), di Ryô Kodama, edita sulla rivista *Manga Kairaku Ô* nel 1979. © Ryô Kodama / Wani Magazine-sha
È possibile vedere come, nonostante l'esplicitezza e morbosità delle immagini, il pelo pubico e quindi gli organi genitali siano in qualche modo «autocensurati» a monte dall'autore.

di gioco d'azzardo, di yakuza e di altri uomini potenti. Le riviste a fumetti amatoriali delle dôjinshi, come abbiamo visto, costituiscono anch'esse un grande ambito di produzione pornografica, spesso sotto forma di parodia delle serie di successo.

Arbitrio e melanzane: la censura alla giapponese

In Giappone la distribuzione, l'esposizione o la vendita di materiale osceno sono duramente puniti dall'articolo 175 del Codice penale con due anni di carcere o un'ammenda masima di 2,5 milioni di yen (21.700 euro). La definizione di «oscenità» (*waisetsu*) è, in ogni caso, alquanto imprecisa. Nel 1957 la Corte Suprema giapponese, condannando l'editore e il traduttore del romanzo *L'amante di Lady Chatterley*, definì oscene le opere «che stimolano o eccitano gratuitamente [?] il desiderio sessuale in una maniera tale da turbare il senso del pudore comunemente presente in una persona normale ordinaria [?] e che va contro la concezione della sana morale sessuale [?]».

Questa definizione tre volte problematica lascia ai giudici il potere di decidere cosa sia suscettibile di cadere sotto la scure dell'articolo 175. La Corte Suprema ha tuttavia ammesso a fior di labbra che il «carattere artistico» di un'opera potrebbe esonerarla parzialmente dall'accusa di oscenità. La massima magistratura nipponica, al contrario di ciò che ha fatto la sua omologa statunitense al termine della causa giudiziaria che opponeva la rivista *Hustler* al televangelista Jerry Falwell, ha rifiutato di mettere la pornografia sotto la protezione del principio della libertà di espressione garantita dall'articolo 25 della Costituzione. Essa

ha opposto a quest'ultimo gli articoli 12 e 13, che fanno del «benessere pubblico» – di cui agli occhi dei giudici fa parte la «sana morale sessuale» – un altro diritto costituzionale che spetta alle autorità proteggere. Che si tratti di immagini disegnate o altro, l'arbitrio è tuttavia strettamente limitato da una giurisprudenza che definisce l'oscenità attraverso la sola rappresentazione dei peli pubici o della penetrazione. Finché questi non vengono raffigurati, qualsiasi situazione può essere rappresentata, per quanto violenta o degradante sia; cosa di cui i cineasti e i disegnatori specializzati approfittano. Piegando l'applicazione dell'articolo 175 a criteri puramente formali, la giustizia nipponica ha stabilito in pratica una libertà quasi assoluta di calpestare attraverso le immagini questa «sana morale sessuale» che la Corte Suprema intende proteggere.

Gli editori si adattano molto bene a questa regola di gioco che la censura ha imposto. Secondo loro, evitare la crudezza della volgarità permette alla pornografia di raggiungere un pubblico più ampio, e la soddisfazione delle illusioni si accomoda al posto migliore se lasciata all'immaginazione dell'appassionato, che il poeta Kamono Chômei esaltava già nel secolo XII:

Nella nebbia d'autunno
Solo poche foglie
Vista eccitante
Meglio di una visione chiara
Ciò a cui l'immaginazione dona slancio

Giocare con le proibizioni è così divenuto una forma d'arte spesso umoristica e molto apprezzata dai conoscitori. Essa ha fatto la reputazione e la fortuna di certi mangaka specializzati in melanzane, *daikon** e altri *matsutake*,* sul versante delle verdure; serpenti, cetrioli di mare e anguille guizzanti, sul versante animale; razzi, treni espressi e bombe, dal lato tecnologico; senza dimenticare i *tengu** dal lungo naso. A guisa di succedanei femminili, le conchiglie, molluschi di ogni forma e altri ricettacoli universali si accompagnano alle specialità gastronomiche locali come i *dorayaki*,* ma anche a un'inquietante ispirazione marina: alghe, anemoni traditrici, granchi abbrancati e polpi prensili. Il maestro del genere è stato Masamichi Yokoyama, il cui *Yaruki man-man* ('Pieno di voglia') ha fatto per un quarto di secolo la fortuna del tabloid *Nikkan Gendai* fino alla morte del suo autore, nel 2003.

Due tavole, estremamente esplicite, della serie *Shôjo zuma gaiden* ('La leggenda della sposa bambina'), di Shigeru Tomita, edita negli anni Settanta sulla rivista *Manga Kairaku Ô* ('Il re del piacere a fumetti').

In genere, nei manga pornografici qualsiasi situazione – che essa sia violenta o degradante – può essere rappresentata, a condizione che gli organi sessuali, il pelo pubico e la penetrazione non siano mostrati tali e quali, ma censurati da bollini, retinature o espedienti metaforici di vario genere. Tuttavia, questo è quanto prescrive la legge. La massa della produzione è talmente debordante che molte piccole riviste, come questa, possono anche osare apertamente il divieto senza conseguenze legali. E, se raggiunte dalla legge, tali pubblicazioni scompaiono immediatamente nel nulla per rinascere presto sotto un altro nome.

Come prova anche il successo di *Futari etchi*, che rispetta scrupolosamente il triplo divieto e non usa le melanzane, dato che non ha bisogno di realizzare un'opera di crudo realismo alla maniera dei siti internet pornografici per richiamare tutte le immagini della sessualità in modo da stimolare «ciò a cui l'immaginazione dona slancio», ivi compreso lo spirito della famosa «persona normale ordinaria» tanto cara ai magistrati giapponesi.

Le ambiguità della pornografia al femminile

In materia di sesso, i trattamenti violenti o degradanti su cui la censura giapponese non trova niente da ridire hanno tradizionalmente come vittima le donne, piuttosto che gli uomini. Si è dunque tentati di vedere, nella licenza ipocritamente concessa alla pornografia, gli effetti del maschilismo di cui sono intrise le disposizioni del Codice penale giapponese sulla violenza o i lunghi rifiuti dei parlamentari nipponici a legiferare sulla violenza domestica. Questa interpretazione è suffragata dallo spazio sproporzionato che occupano, nella pornografia giapponese, le violenze e le pratiche sadomasochiste di cui le donne sono vittime, così come dal fatto, improbabile e offensivo sia in generale sia in particolare proprio per le donne, che alla fine queste ultime, nella finzione di questi manga, ne traggano piacere.

Tuttavia, il fumetto giapponese dedica anche alle donne una pornografia specificamente concepita in loro onore. Questa rap-

presenta quasi il 20% delle serie pubblicate nei ladies comics, dove essa figura accanto a storie romantiche alla Harmony, a melodrammi familiari e a serie che trattano della condizione e delle carriere femminili. L'amatore esperto, lo studente desideroso di scoprire le cose della vita, il vicino malizioso, il fattorino vigoroso e altri idraulici di passaggio, la generosità delle mogli abbandonate, sono tropi ricorrenti. Se può capitare che le donne prendano arditamente le situazioni in mano, numerose autrici le trattano allo stesso modo dei loro colleghi maschi, come vittime consenzienti che solo così raggiungono il massimo del piacere, pervase da grandi fiotti di secrezioni che il taoismo insegna essere inseparabili dal perfetto orgasmo: le si bistratta più o meno crudelmente, lasciandole infine libere di riprendere (ma non sempre) l'iniziativa.

Se è vero che la vittoria delle donne giapponesi è di aver assunto, nel dopoguerra, un controllo sempre più ampio di una sfera propria, non ci si può che interrogare sul fatto che la pornografia, che pure vi ha diritto di cittadinanza, sia quasi tanto brutale quanto quella destinata agli uomini. Perché allora, quando si arriva a fondo nelle cose del sesso, la donna si ritrova spesso nel ruolo della vittima? Sarà perché, se gli autori di ladies comics in realtà sono spesso autrici, i supervisori e gli editori restano uomini? Ma nella misura in cui le lettrici comprano liberamente ciò che viene loro proposto, la spiegazione resta un po' debole...

Copertine delle riviste *Feel Young* (n. 8, 1991) e *You* (n. 12, 1980), fra le più seguite nel filone dei ladies comics, manga d'amore e spesso erotici – nonché, alle volte, spinti – destinati alle donne adulte. *Feel Young* è stata inaugurata nel 1989 ed è edita dalla Shôdensha; *You*, della Shûeisha, appare fin dal 1980.

La pornografia, dalla controcultura allo sfruttamento commerciale

Sotto il nome di *ero gekiga*, la pornografia ha conosciuto un primo boom spettacolare all'indomani del Sessantotto. Tra gli stu-

denti che avevano visto il loro futuro sbarrato a causa del militantismo, alcuni tentano la fortuna come piccoli editori o autori di manga. La pornografia offriva uno sbocco assicurato e forse il piacere di continuare per altre vie la lotta sovversiva.

Nelle piccole riviste kannô, i disegnatori avevano una grande libertà a condizione di dare al lettore ciò che desiderava. All'inizio degli anni Settanta, l'ero gekiga nutriva occasionalmente anche alcuni mangaka come Yoshikazu Ebisu, Junichi Nôjô, Jun Ishikawa (e persino Katsuhiro Ôtomo, stando a quanto dichiarato proprio da quest'ultimo), che sarebbero in seguito giunti alla notorietà.[8] Ne risultano le molteplici combinazioni dell'erotismo spinto con l'umorismo, le serie storiche, i manga di arti marziali, il fantasy eroico, il fantastico – che permette di esasperare le figure immaginarie creando mostri dotati di apposite appendici – fino al manga sociale.[9] Queste molteplici mescolanze conferiscono, a ciò che talvolta non si esita a definire «pornografia», una varietà e una profondità che ne fanno molto più di ciò che noi occidentali stigmatizziamo con questo nome, anche se il fumetto italiano, com'è noto, non le ignora affatto: rendiamo omaggio in questa sede al fascino di *Druuna* di Paolo Eleuteri Serpieri e a Milo Manara per la sua opera nel complesso (*El Gaucho*...).

Un titolo, *Manga Erogenika*, che aveva una tiratura di circa centomila copie, incarna quest'età dell'oro in cui pornografia e controcultura erano una coppia affiatata nelle riviste frequentate da vecchi sessantottini. Ma nel 1978, le autorità scampanellarono la fine della ricreazione. Alcuni editori furono tenuti d'occhio e *Manga Erogenika* fallì dopo aver dovuto censurare e ristampare un numero per soddisfare le esigenze dei censori. I distributori automatici di riviste pornografiche, che erano un ornamento consueto delle strade giapponesi, scomparvero a poco a poco. La pornografia stampata non prosperò di meno ma essa fu spogliata di ogni profumo disturbante della controcultura. Ormai essa emana piuttosto, presso certi editori, un forte odore di yakuza.

Negli anni Ottanta e Novanta, lo sviluppo continuo dell'universo fantastico arricchisce il genere erotico/pornografico di nuove declinazioni e di un vocabolario sempre più specializzato per gli autori.[10] Quelli che attirano di più l'attenzione sono il citato boys' love e il lolicom. Quest'ultimo, ufficializzatosi nel 1982 con *Manga Burikko*,[11] prima rivista specializzata in eroine dall'apparenza molto giovane e dall'innocenza provocante, ha alimentato una trentina di

pubblicazioni i cui titoli – *Candy*, *Lollipop*, *Lemon*, *Angel*, *Papipo* – sfiorano la pedofilia. Ciò che è più pericoloso agli occhi di coloro che si preoccupano della «sana morale sessuale» è che anche i grandi editori si interessano a questo mercato. I tre grandi pubblicano boys' love all'acqua di rose e i loro titoli seinen vanno spesso a braccetto con il lolicom, come nel caso di *Afternoon* (Kôdansha), in cui numerose serie giocano sull'erotismo delle ragazze-bambine e sono disegnate, come *Seraphic Feather*, da autori che hanno imparato il mestiere su fanzine semi-pornografiche (*ecchi dôjinshi*). Ancora una volta, i genitori si allarmano nel vedere collegiali e giovani liceali dei due sessi divorare le riviste destinate ai loro fratelli maggiori, in cui abbondano le serie spinte.

Manga Burikko, rivista di manga erotici della Serufu Shuppan apparsa fra il 1982 e il 1985. Qui la copertina del n. 11, 1982.

La Ywca contro gli otaku: l'offensiva della «censura cittadina»

L'opera di censura è presa in mano, con la benedizione delle autorità, da alcune associazioni – dalla Young Women Christian Association (Ywca) al Consiglio nazionale dei boy-scout, passando per l'associazione delle donne del Partito socialista e gli altri molteplici gruppi costituitisi per l'occasione – molte delle quali sono telecomandate da un Consiglio nazionale per lo sviluppo della gioventù posto sotto l'egida del governo. Per tutto l'Arcipelago, questi gruppi ispezionano le librerie ogni settimana e trasmettono una lista dei titoli alle autorità locali affinché le classifichino come «nocive» (*yûgai*) e le bollino con un divieto di esposizione e di vendita ai minori, dato che ne hanno il potere. La pornografia non è il solo bersaglio; alcune serie comiche, come *Gekiretsu no baka* ('Il cretino violento', 1988-'94), sono anch'esse contrassegnate come yûgai per la loro «volgarità» (*geihin*).

Dopo l'arresto nel 1989 di Tsutomu Miyazaki, un fanatico di serie lolicom che aveva assassinato quattro bambine e che infine sarebbe stato impiccato nel 2008, i media si scatenano. Politici di ogni parte non tardano a tentare di farsi un reputazione denun-

ciando clamorosamente i «manga nocivi». Il numero mensile di serie classificate come yûgai, che non sono più di una quarantina negli anni Ottanta, nel dicembre 1990 raggiunge il record di 739. Editori e disegnatori di serie ecchi (abbreviazione di *hentai*, 'scabroso / anormale') sono sistematicamente inondati da lettere di protesta. Le autorità danno alcuni esempi, a cominciare dalle dôjinshi. Nel 1991, la polizia perquisisce una serie di librerie specializzate nella diffusione di fanzine, tiene d'occhio i loro direttori, confisca migliaia di opere e convoca per un interrogatorio decine di membri dei club del manga amatoriale.

Alcuni mangaka si oppongono. La Società per la protezione della libertà di espressione del manga (Manga hyôgen no jiyû no mamoru kai, fondata nel 1992), che mescola autori, editori, avvocati e appassionati, e Manga Japan (1993), riservata ai soli professionisti, pubblicano degli appelli contro la censura. I grandi veterani, come Takao Saitô, Tetsuya Chiba, Gô Nagai, sono in prima linea. Shôtarô Ishinomori, che è succeduto a Tezuka (morto nel 1989) come figura tutelare con il titolo di «re del manga» (*manga no ôsama*), presiede entrambe le associazioni fino alla morte, nel 1998. Ma se il numero delle serie classificate yûgai scende intorno alle 200 al mese, questo ribasso è dovuto non tanto alle proteste quanto alla prudenza di cui dà prova l'industria del manga. I grandi editori reagiscono prontamente decidendo di imballare le serie spinte con pellicole di plastica al fine di impedire lo *yomitachi** e ne sacrificheranno qualcuna all'ira degli anti-manga.[12] Il mondo delle dôjinshi mantiene anch'esso un profilo basso. Nel 1993, gli organizzatori del *Comiket* – la gigantesca fiera del manga amatoriale – pubblicano a uso dei loro sedicimila espositori una guida insistente sulla necessità di «farsi accettare dalla società».

Verso un manga «sessualmente corretto»?

La tensione cala, ma ritorna al volgere del XXI secolo. La crisi si estende e le autorità e i media non cessano di trovare dei capri espiatori: è questo un ruolo che il fumetto gioca sempre più spesso. Con la crescente esportazione dei manga, le autorità cominciano inoltre a preoccuparsi dell'immagine del Giappone che questi veicolano, tanto più che la globalizzazione espone di più l'Arcipelago alle norme internazionali del «sessualmente corretto». Que-

ste stigmatizzano in modo particolare la pedo-pornografia, di cui il Giappone, sotto il doppio effetto della moda lolicom e della proibizione dell'esposizione del pelo pubico – che ha spinto illustratori e fotografi giapponesi a diventare specialisti dei sessi totalmente glabri – è diventato il centro di diffusione maggiore su internet. Ciò ha sottoposto i parlamentari giapponesi a vive pressioni da parte delle ONG votate alla lotta contro la pedofilia; e anche l'ambasciata americana a Tokyo ha fatto sentire la sua voce.

Nel 1999, nell'ambito della votazione di una legge contro la pedo-pornografia, il manga scampa per un pelo a una disposizione che riguardava le rappresentazioni grafiche, che certi parlamentari non hanno mai rinunciato a far votare. L'anno successivo, la votazione di un testo che mirava a proteggere i minori da «ambienti sociali nocivi» (*yûgai shakai*) spinge numerosi negozi conbini, che giocano ormai un ruolo importante nella diffusione dei manga (anche) erotici e pornografici, a rifiutare tutti i titoli suscettibili di creare problemi.

Nel 2002, per la prima volta, un editore di manga è condotto davanti alla giustizia per infrazione dell'articolo 175. L'opera incriminata – *Misshitsu* ('La stanza segreta') – era di un realismo eccessivo per ciò che concerneva gli organi sessuali, violava apertamente i tre criteri formali, come prometteva il suo sottotitolo (*Beauty Hair*), e non poteva certo ambire allo status di opera d'arte. La difesa tuttavia lo rivendicava, riferendosi non senza ragioni alle stampe di epoca Edo per quanto riguardava il pelo e il realismo eccessivo, e sosteneva che la «sana morale sessuale» sulla quale si fonda la giurisprudenza era cambiata: ne era la prova il fatto che *Misshitsu* non mostrava niente che non si trovasse anche su internet. Ma i giudici, in una sentenza di una buffoneria probabilmente involontaria, decisero che non potevano assimilare «un'opera che non stimola che la lascivia» alle antiche stampe, patrimonio nazionale che «evoca la nostalgia», «colpisce l'interesse» e «contribuisce ad arricchire la vita sessuale, soprattutto presso le coppie sposate [?]»... L'accusato fu quindi condannato a un anno di prigionia con rinvio, che l'appello trasformò in un'ammenda di 1,5 milioni di yen.

Tuttavia, la censura si è rilassata a livello mondiale. Se i sessi continuano a essere sfumati al cinema, l'eccezione artistica ammessa dalla Corte Suprema si estende oggi alla maggior parte delle opere che mostrino un nudo integrale. Nella produzione porno-

grafica, i bollini che dissimulano gli organi sono ridotti alla loro più semplice espressione. I grandi editori, non lasciando nulla di intentato per impedire le basse tirature, non sembrano essere stati veramente impressionati dal caso *Misshitsu*: mentre la sentenza cadeva in prima istanza, la Shôgakukan pubblicava un numero «speciale sesso» della sua ammiraglia, *Shôjo Comics*, le cui lettrici hanno in media quattordici anni, con violenze, sesso in aula e «sorprese spinte della prima volta» (*bikkuri hatsu ecchi*).

***

Tra le palpatine dei piccoli diavoli delle elementari, piccole dosi di sesso conservatrici per gli adolescenti, corpi liberi e cuori dolenti delle protagoniste della nuova generazione, manuali d'iniziazione che insegnano molto bene tutto senza far vedere niente, reminescenze turgescenti del vecchio shintô, serie esplicite per casalinghe e mescolanze d'erotismo o aperta pornografia dei generi più diversi, nel fumetto giapponese il sesso è dappertutto: né più né meno che nella vita. Il manga tiene alta la coraggiosa tradizione dei vecchi culti della fertilità, che sono riusciti, come il popolo dei yôkai, a sopravvivere alla modernizzazione. Ma l'accrescimento del sesso a fumetti è anche un effetto della grande repressione generata dalla società delle contraddizioni del dopoguerra, per cui questo modo di conciliarsi attraverso gli universi di carta vale bene quanto un altro.

Nessuno dubita, insomma, che la libertà con la quale il manga evoca e mette in scena le questioni di sesso – certamente con più fantasia, umorismo e pedagogia che volgarità – sia in un certo qual modo dietro all'attrazione che esso esercita oggi sulla gioventù mondiale. Gli editori europei di fumetti, ivi compresi i più rispettabili, sembrano averlo compreso, tanto da aver creato o ricreato oggi varie collane dedicate all'erotismo e, fra queste, numerose serie di manga osé, erotici e pornografici.

15 IL MONDO SPIEGATO AGLI ADULTI
Il manga «informativo»

Il Giappone viene spesso definito come una «società dell'informazione» (*jôhô shakai*). I giapponesi, di informazioni, sono avidi su tutti gli argomenti immaginabili. Per questa ossessione nazionale possiamo trovare una triplice origine. Da una parte, l'abitudine di vivere in una società estremamente regolata genera un sentimento d'inquietudine nei confronti di tutte le forme d'incertezza. D'altra parte, il sistema scolastico e universitario offre uno spazio smisurato ai questionari a risposta multipla, essenziali per il controllo delle conoscenze e i test d'ingresso all'università che individuano gli studenti migliori in base a una complessa classifica a punti. Infine, in una società molto competitiva, «perdere la faccia» dimostrando di ignorare quello che qualcun altro sa potrebbe essere traumatizzante o nocivo. Lo è persino per gli otaku, che ammassano compulsivamente anche la più piccola briciola d'informazione sull'oggetto della loro passione e ne ricavano prestigio nella comunità dei loro pari. L'industria del manga ha saputo ben capitalizzare quest'ossessione nazionale.

La quarta mammella del manga

Negli anni Ottanta, i baby-boomer nipponici entrano nella trentina e salgono i primi gradini verso le responsabilità della loro vita professionale, regolata dagli anziani. La globalizzazione incal-

Black Jack ni yoroshiku ('Dite ciao a Black Jack', 2002-'06), di Shuho Satô. © Shuho Satô / Kôdansha

za, generando nelle società avanzate un sovraccarico crescente di informazioni per le quali le grandi ideologie moribonde non forniscono più griglie di lettura adeguate. I giapponesi ne sono tanto più stressati, perché il loro paese è tradizionalmente poco aperto al mondo e subisce le aspre critiche dell'Occidente, spaventato dalla sua potenza economica. Essi provano un bisogno pressante di informazioni e di spiegazioni. Il manga è ben adatto a rispondere a tale esigenza. I salarymen non hanno quasi mai tempo libero e leggono soprattutto nelle ore di punta sui mezzi di trasporto pubblici, dov'è più facile sfogliare *Morning* o *Big Comic* che aprire un quotidiano; inoltre, tutta la generazione del baby boom è acculturata ai fumetti. Gli editori trovano nel manga informativo o esplicativo (*jôhô* o *kaisetsu manga*) un mezzo per fidelizzare gli adulti impegnati nella vita attiva, e i mangaka, meno gelosi della loro arte dei fumettisti occidentali, non disdegnano di realizzarne, liberi di illustrare serie sulla cucina, sul golf, sulla vita militare o sull'economia.

Copertina della rivista quindicinale *Big Comic* del 10 novembre 1974, edita dalla Shôgakukan. La specifica in copertina recita «Comics for men».

Nel 1986, il successo del citato titolo *Manga Nihon keizai nyûmon* ('Introduzione all'economia giapponese a fumetti') segna il grande debutto di un genere che si presenta sotto molteplici forme. Può essere per principianti (*nyûmon manga*) o eruditi (*unchiku manga*). Può contenere tanto poca finzione quanto un manuale (*manueru manga*) o sviluppare tematiche complesse aventi per cornice l'impresa (i già incontrati salaryman o business manga), ma anche la quotidianità delle casalinghe (i già menzionati ladies comics). Esplora l'universo politico (*seiji manga*) e approfondisce i problemi della società (il già menzionato shakai manga), veicolando talvolta messaggi ideologici radicali. Più in generale, esso fornisce lezioni di vita a uso degli adulti, il che permette loro di introdurre spessore, o un dramma umano, finanche nelle serie consacrate alla cucina (*gourmet manga*) o all'enologia. L'industria del manga ha sviluppato così una gamma molto ricca di riviste per trentenni, poi per quarantenni e cinquantenni, e dimostra le potenzialità del suo prodotto poiché questo si fa strumento di comunicazione per le autorità e le imprese, le quali lo utilizzano sempre di più. Dopo lo shônen, lo shôjo, il seinen e la sua variante femminile e passional/amorosa, i ladies comics o *jo-*

sei manga (cioè, appunto, i manga per donne mature), il manga informativo destinato agli adulti attivi è diventato la quarta mammella a cui si attaccano gli editori giapponesi di fumetti.

Un po' di teoria: politica, sesso e scandali

L'immagine costituisce uno strumento di comunicazione eccezionale. Lì dove la decifrazione astratta del testo si interpone tra il messaggio e il ricevente, la comunicazione visuale impone un sentimento immediato che lascia al recettore del messaggio meno spazio per prendere le sue distanze da ciò che gli si vuole comunicare: il lettore di fumetti non ha ancora letto le nuvolette o le didascalie, ma la sua idea su ciò che la vignetta o la tavola vogliono comunicargli è già per metà formata grazie al primo sguardo globale e sintetico della tavola. Inoltre, l'immagine coinvolge il ricevente più che di quanto non faccia il testo alfabetico (o, per i giapponesi, ideogrammatico), perché essa non dice nulla che il nostro sguardo non possa interpretare a modo suo. «Ricevere» un'immagine vuol dire appropriarsene: niente impedisce di immaginare che il soldato nero di fronte al drappello francese, di cui Barthes ha fatto uno dei suoi *Miti d'oggi*,[1] sogni in segreto di essere liberato, e che i protagonisti della stranota fotografia *Le Baiser de l'Hôtel de Ville* catturati da Robert Doisneau possano tranquillamente essere tanto liberi amanti di passaggio quanto piccioncini pronti a convolare a nozze. Ciò vale anche per la narrazione a fumetti, la quale, se non lascia tanta libertà d'interpretazione al ricevente, lo obbliga a creare la continuazione del racconto collegando le situazioni attraverso la propria mente: leggere un fumetto implica sempre un po' l'esserne «coautori» e dunque – anche inconsciamente – «farlo proprio».

Lo statuto fondativo del fumetto come intrattenimento gli permette, una volta elevato (o sminuito?) al rango di strumento di comunicazione, di utilizzare in tutta legittimità persino una gamma di registri – dal faceto allo sbalorditivo – inaccessibili al testo: in un manuale di assemblaggio, lì dove il testo non può che precisare platealmente che «una falsa manovra presenta il rischio di scossa elettrica, che può costituire un pericolo di morte per l'utente», un personaggio comico con gli occhi fuori dalle orbite e i capelli crepitanti di scintille che salta come un capretto in mezzo ai lampi catturerà sicuramente meglio l'attenzione…

Inoltre – ed è questo il suo principale vantaggio rispetto a un articolo di cronaca di un quotidiano – il manga informativo può utilizzare una trama narrativa di suspense per conquistare il lettore a cui è destinato il suo messaggio. Così, tutte le serie di manga politico condiscono le loro prescrizioni ideologiche con una forte dose di azione violenta, di sesso, di romanticismo e di dramma strappalacrime, senza dimenticare i colpi di scena di rigore per tutte le venti o trenta pagine di ciascun episodio. Il giovane politico incollerito di *Sanctuary* (1990-'95), che si vota a restituire al Giappone il suo vigore morale di un tempo per affrontare i pericoli della globalizzazione, non può fare a meno di essere sopravvissuto ai campi della morte cambogiani, di portarsi a letto la vice presidente degli Stati Uniti, di lavorare in coppia con uno yakuza che uccide le sue vittime in bagni di sangue, e di essere consumato da una malattia fatale. Il protagonista di *Eagle* (1998-2001), un *nissei** giapponese che, dieci anni prima di Barack Obama, spunta dal nulla per ottenere l'investitura democratica ed entrare alla Casa Bianca, ha per patrigno un banchiere criminale e prima e durante la sua irresistibile scalata al potere compie e copre ogni tipo di nefandezza, delitto e intrigo, compresi omicidi di donne incinte e stupri. La ricetta è analoga a quella di *Gto*: il miscuglio di finzione sfrenata e di realtà – *Sanctuary* segue molto da vicino le evoluzioni della scena politica giapponese nel corso dei cinque anni di pubblicazione, e *Eagle* insegna tutto al lettore sullo svolgimento e sul dietro le quinte delle primarie americane – crea un universo tanto trepidante da catturare il lettore, tanto fantasioso da non lasciarlo lungo il cammino verso l'ufficio, e tuttavia tanto realistico perché le lezioni che esso impartisce siano recepibili.

Scena da *Eagle* (1998-2001), di Kaiji Kawaguchi.
© Kaiji Kawaguchi / Shôgakukan
I coniugi Clinton si sono fatti manipolare da Kenneth Yamaoka, giovane senatore di origine giapponese, vincitore delle primarie del partito democratico. Hillary sfoga il suo vivo disappunto sulla guancia del marito Bill.

Il fatto che il manga informativo appaia sulle riviste vicino a serie di finzione pura – *Eagle* con *Golgo 13* su *Big Comic* e *Sanctua-*

Azumi (dal 1994), di Ryû Koyama, pubblicata su *Big Comic Superior*. In questa scena, lo stupore di vedersi attaccato da una donna costa la vita al giovane spadaccino.

ry con *Azumi*, la giovane ninja romantica dal vestitino succinto su *Big Comic Superior* – aiuta a contribuire al suo successo. L'immediatezza del suo impatto, l'appropriazione inconscia del suo contenuto e la confusione dei confini tra finzione e realtà conferiscono al manga informativo un impatto che abbassa la «soglia dell'incredulità». La questione della credibilità non si pone più: la liceale vampira dalle mutandine minuscole intraviste sotto la minigonna non impedisce al giovane lettore di seguire appassionatamente la storia; suo fratello maggiore, saltando dalla finzione alla semi-realtà nel momento stesso in cui, durante la sua lettura dentro a un vagone del metrò, scorrono al di là dei finestrini le stazioni di periferia, non trova difficoltà nel prendere atto che il politico dal cuore puro di *Sanctuary* faccia squadra con un mafioso assassino, avallando insieme la fiction e il messaggio politico neoconservatore e molto nazionalista che la serie di Ikegami veicola.

Inoltre, per essere ricettivi dei messaggi trasmessi dalla narrazione a fumetti bisogna padroneggiare i codici di questo linguaggio. Vero è che il manga è più codificato rispetto al fumetto seriale europeo. Ma è anche vero che, dagli anni Ottanta, il Giappone ospita la prima generazione di ragazzi al mondo ad aver appreso nella loro quasi totalità a decifrare la narrazione grafica nello stesso tempo in cui imparavano a leggere. Non c'è da sorprendersi, quindi, che l'Arcipelago sia stato il primo paese ad aver utilizzato il fumetto su larga scala come mezzo di comunicazione a uso degli adulti.

I migliori del mondo!
L'economia spiegata al salaryman

Nel 1986, come si ricorderà, il grande quotidiano economico *Nihon Keizai Shinbun* sceglie il manga per mettere alla portata del grande pubblico i lavori di una serie di seminari che ha organizza-

L'edizione francese dei «Segreti dell'economia giapponese a fumetti» (1986) di Shôtarô Ishinomori, opera inedita in Italia e pubblicata invece in francese e in inglese.
© Nihon Keizai
Divulgare gli atti di una serie di seminari sull'economia: il fumetto occidentale non ci aveva mai pensato; quest'opera, al contrario, ha fatto del manga informativo una miniera d'oro per gli editori nipponici. In *Nihon manga keizai nyûmon* Ishinomori utilizza il tratto e le gag tipiche delle serie destinate alla gioventù per dare una visione nazionalista dell'economia giapponese, secondo la quale in Giappone si farebbe molta attenzione ai lavoratori e alla produttività laddove negli Stati Uniti si sacrificherebbe tutto sull'altare del profitto finanziario…

to sul modello economico giapponese. Nel momento in cui il neoliberalismo anglosassone promosso da Margaret Thatcher e Ronald Reagan pretende di imporre la sua egemonia al mondo, *Manga Nihon keizai nyûmon* ('Introduzione all'economia giapponese a fumetti') esalta la specificità del capitalismo giapponese. Sullo sfondo del conflitto commerciale con gli Stati Uniti, del rialzo dello yen che penalizza le esportazioni giapponesi, della guerra tra Iran e Iraq che inficia la strategia petrolifera di Tokyo, e dell'invecchiamento della popolazione, Shôtarô Ishinomori mette in scena la rivalità fra due giovani dirigenti del gruppo «Mitsumoto»:[2] il gentile Kubo, fedele ai valori giapponesi, e il suo collega Tsugawa, convertito al neoliberalismo. Dai loro dialoghi spesso aspri risulta che è meglio costruire dei centri di ricerca che delle Disneyland, mantenere a casa propria gli anziani nelle mani amorevoli dei loro cari anziché parcheggiarli in costose case di riposo, non vendere armi, riconvertire l'agricoltura giapponese nel virtuoso pomodoro biologico piuttosto che nel degenerato fegato d'oca, e «pensare sia ai sentimenti che alla produzione»... Strada facendo, numerose note ragguagliano il lettore sulla differenza tra Fob, Cif e Fas, la regolamentazione americana del *local content*[3] o le sottigliezze delle politiche monetarie. L'ego del samurai dell'azienda nipponica non può che essere confortato all'idea che «in Giappone il governo, l'impresa e i lavoratori intrattengono rapporti di cooperazione, piuttosto che le relazioni conflittuali che si trovano in Europa» e che, a ben considerare la struttura del loro commercio con l'Arcipelago, «è nella categoria dei paesi in via di sviluppo [...] che gli Stati Uniti dovrebbero essere collocati». Una piccola dose di comicità, apportata da un impiegato d'ufficio dai

A sinistra: *Kachô Shima Kôsaku* ('Il capo sezione Kôsaku Shima', dal 1983), di Kenshi Hirokane. © Kenshi Hirokane / Kôdansha

A destra: *Kachô Shima Kôsaku* ('Il capo sezione Kosaku Shima', dal 1983), di Kenshi Hirokane, in una tavola dell'edizione Kôdansha bilingue inglese/giapponese. © Kenshi Hirokane / Kôdansha. La carriera dell'impiegato Shima comincia nel 1983 con un telefono in bachelite a quadrante girevole e il classico completo a righine, prosegue con il personal computer e gli affari rampanti degli anni della bolla economica e culmina con la nomina a direttore generale. Il successo del «salaryman più popolare del Giappone» risiede nelle informazioni dettagliate che questo fumetto fornisce sui più diversi aspetti del mondo degli affari e sulle scene di seduzione e di sesso.

modi infantili e da un ragazzo impacciato, una scorza di dramma familiare e un pizzico di storia nazionale completano la ricetta che fa vendere 550 mila copie della serie in formato tankôbon.

La glorificazione del modello giapponese si ritrova nel salaryman manga, il cui archetipo è l'instancabile *Shima Kôsaku* di Kenshi Hirokane, che ha festeggiato nel 2008 il suo quarto di secolo, il 27° volume e 30 milioni di copie vendute. Il protagonista eponimo sale i primi gradini della sua carriera nel 1983 in una società di commercio del gruppo «Hatsushiba», nome che vuole deliberatamente ricordare Matsushita (Panasonic), dove lo stesso Hirokane ha lavorato per sette anni. Il giovane capufficio Shima a quei tempi ha l'età dei suoi lettori che entrano nella trentina; un quarto di secolo più tardi, avvicinandosi come loro alla pensione, conclude la parabola professionale alla grande: la sua elezione a presidente della «Hatsushiba» nel 2008 è commentata da tutti i telegiornali dell'Arcipelago e perfino dalle riviste economiche internazionali. Colui che è stato battezzato «il salaryman più popolare del Giappone» incarna tutto ciò che i suoi omologhi non possono che sognare di essere: impeccabilmente elegante sebbene stretto nel suo abito di rigore, indipendente e in grado di parlar chiaro ma perfettamente integrato nel gruppo, estraneo alle lotte dell'ambizione e al tempo stesso brillantemente promosso, sposato ma seduttore incallito, perfetto anglofono sempre a suo agio di fronte agli stranieri... Ogni episodio è anche una miniera di informazioni su di un diverso settore

dell'economia, dai rincari internazionali dei grandi vini alla delocalizzazione della fabbricazione delle componenti elettroniche in Vietnam, passando per la gestione di un'etichetta discografica. Hirokane non dimentica né il sesso (il protagonista ha un figlio illegittimo e utilizza spesso le sue amanti per fare carriera) né l'azione (all'occorrenza si associa alla mafia cinese) né la nota comica, fornita dalle molestie sessuali della sua massiccia e sgraziata segretaria, di cui l'elegante Shima è «vittima». La visione dell'economia è propriamente giapponese: quando la «Hatsushiba» si fonde con la sua rivale «Goyo» nel 2007 – anticipando la vera fusione tra Matsushita e Sanyo che si realizzerà l'anno successivo – il presidente Shima impone che non vi sia alcun licenziamento...

Naniwa kin'yûdô ('La via della finanza alla maniera di Osaka', 1990-'95), di Yûji Aoki. © Kôdansha

Successo garantito: il salaryman più popolare dell'Arcipelago avrà molteplici epigoni, dall'impiegato gaglioffo trasformato in membro meritevole della grande famiglia aziendale e che utilizza la sua esperienza mafiosa per smascherare le intrusioni degli yakuza nel mondo degli affari, fino alla giovane dirigente dinamica che comincia una brillante carriera in pieno dibattito sulla promozione dell'uguaglianza delle donne all'interno dell'azienda e alla quale non serviranno più di cinque anni per diventare direttrice generale. A caso tra le serie, il lettore potrà conoscere anche i retroscena di un grande albergo o quelli delle aziende di Osaka appena fusesi e che versano in difficoltà.[4] Nel passaggio, lo sfruttamento commerciale e mediatico congiunto si arricchisce anche di una vantaggiosa gamma di manuali del genere «I consigli di Kôsaku Shima: 80 ricette per ottenere una forte personalità» o «Come farsi degli amici alla maniera di Kôsaku Shima»...

Governare il mondo: orgoglio, fantapolitica e geopolitica

Già utilizzato, come dappertutto, per la propaganda bellica, il fumetto giapponese fa il suo debutto nella comunicazione politica durante la lotta contro il Trattato di sicurezza nippo-americana

Tavola tratta da *Gômanism sengen* (‘Manifesto di ‹arrogantismo›’, dal 1992), di Yoshinori Kobayashi. © Yoshinori Kobayashi

nel 1960. Per conto dei sindacati socialisti, Ishinomori – sempre lui – realizza insieme al duo Fujiko Fujio un pamphlet in immagini contro il trattato. Scomparso sotto l’effetto della prosperità che distoglieva la società giapponese dalle lotte ideologiche, il manga polemico ha visto un ritorno in forze nel clima di frustrazione e di incertezza alimentato dalla crisi degli anni Novanta. Il maestro incontrastato del genere è Yoshinori Kobayashi, che prosegue dal 1992 il suo «Manifesto di “arrogantismo”» (*Gômanism sengen*),[5] serie di filippiche a fumetti dove si negano i crimini un tempo perpetrati in Asia dalle truppe imperiali e si vilipende continuamente l’establishment giapponese, gli Stati Uniti e la Cina. Bibbia dell’estrema destra giapponese, questa serie revisionista e xenofoba ha fatto di Kobayashi un opinionista molto in voga nei media e uno dei mangaka più venduti in Giappone, cosa che gli ha permesso di affrancarsi da ogni censura editoriale creando la sua propria rivista, *Washism* (‘Ego-ismo’, 2002-’09), le cui vendite hanno raggiunto le centomila copie. Altri mangaka, senza possedere il suo virtuosismo grafico e narrativo, promuovono la stessa ideologia revisionista di Kobayashi e offendono la Cina e la Corea (specie quella del Sud). Il *manhwa*, fratello coreano del manga, replica d’altronde sullo stesso tono con serie in cui un Giappone ridiventato fascista si lancia sui suoi vicini, perseguita i coreani che vivono sul suo territorio e riceve finalmente dalle coraggiose truppe coreane la lezione che merita.[6]

Dagli anni Novanta, i grandi editori moltiplicano le serie che trattano della vita politica (seiji manga). Finché il vecchio partito liberal-democratico (PLD) dominava la scena politica, non v’era nessuno di cui conquistare l’opinione. Ma quando, col favore della crisi che ha destabilizzato il Giappone, le lotte politiche sono diventate aspre e ricche di capovolgimenti di fronte, sono emerse delle star dallo stile fiammeggiante, come Jun’ichirô Koizumi, alias «Cuor di Leone», primo ministro dal 2001 al 2006, e l’opi-

nione pubblica si è appassionata allo spettacolo... Il che poteva dare il via a un manga, e infatti così è stato. Dal 1989, la Shôgakukan ha lanciato *Hyôden no bulldozer* ('Il bulldozer elettorale', 1989-2004), il cui protagonista somiglia molto a Ichirô Ozawa, principale artefice del cambiamento che si affacciava in quel periodo sulla scena politica giapponese, e la cui trama descrive crudelmente l'intrigo elettorale e il dietro le quinte della Dieta, il Parlamento nipponico; l'anno seguente l'editore vi aggiunge i duellanti di *Sanctuary*. La Kôdansha risponde con tre serie. *Kaji Ryûsuke no gi* ('Il dibattito di Kaji Ryûsuke', 1991-'98), dello stesso autore di *Shima Kôsaku*, che segue per sette anni gli sviluppi della tempesta politica che scuote l'Arcipelago, finché il suo carismatico protagonista, riformatore e nazionalista affermato, diventa primo ministro. *Kunimitsu no matsuri* ('La festa per [l'elezione di] Kunimitsu', 2001-'05), il cui protagonista è una canaglia salvatore del mondo ispirato a *Gto*, rivolto a un pubblico adolescente. E il citato *Eagle*, in cui un giovane senatore sconosciuto di origine giapponese conquista negli Usa le primarie democratiche in barba ad Al Gore e a Hillary Clinton ed entra alla Casa Bianca, fumetto che punta a un pubblico adulto interessato ai problemi internazionali.

Hyôden no bulldozer ('Il bulldozer elettorale', 1989-2004), di Kenny Nabeshima e Tsukasa Maekawa. © Kenny Nabeshima – Tsukasa Maekawa / Shôgakukan

Il seiji manga è una «fiction realistica». Vi si trova azione, suspense, risvolti drammatici, complotti, violenza e sesso, ma i personaggi e le parti politiche vi figurano sotto pseudonimi individuabili, se non sotto il vero nome, e la trama segue spesso l'attualità locale e internazionale. La posizione assunta dalla maggior parte di queste serie riflette il punto di vista dei neoconservatori – destrorsi e nazionalisti ma ostili al vecchio establishment del Pld – che hanno animato la scena politica giapponese durante tutti gli anni Novanta. Questa posizione era dettata dalle aspettative di un'opinione pubblica che aveva abbandonato il lungo regno liberal-democratico e da esigenze narrative (per tirare fuori una buona storia, niente vale quanto un ideale, una ricerca e il cambiamento). Essa riflette anche l'ideologia che dominava all'epoca tra i dirigenti delle grandi case editrici così come in tutta la classe

I loschi, loschissimi giri d'affari e politica descritti in *Kunimitsu no matsuri* ('La festa per [l'elezione di] Kunimitsu', 2001-'05), di Yuma Andô e Masashi Asaki. © Yuma Andô – Masashi Asaki / Kôdansha

media giapponese. Meno estremista di quello di Kobayashi, il messaggio del seiji manga le riunisce tuttavia nella critica violenta all'establishment, nella glorificazione dei leader carismatici, un errore quasi voluto dai cittadini ordinari, e nella volontà di «risvegliare l'energia nazionale» contro la globalizzazione mondiale, percepita come una minaccia.

Troviamo gli stessi ingredienti nel thriller geopolitico, versione manga dei best-seller alla Tom Clancy.[7] Questo genere fiorisce dopo che la sconfitta del comunismo e il grande ritorno del gigante cinese hanno portato con sé una ricomposizione dell'ordine nazionale che rimette in questione la posizione pacifista del Giappone, il quale ha ufficialmente rinunciato all'uso della forza nel 1947, in virtù dell'articolo 9 della sua Costituzione. Il maestro del thriller geopolitico è Kaiji Kawaguchi. Nel suo *Chinmoku no kantai* ('La flotta silenziosa', 1988-'96) un ufficiale della marina giapponese si impossessa di un sottomarino ad alta tecnologia, lo ribattezza Yamato* e si lancia in una crociata al disarmo mondiale che lo porta a essere cacciato dalla marina americana e abbattuto a New York, nel recinto stesso dell'Onu, ma non senza aver convertito alla sua nobile causa i sottomarini di tutto il mondo. Questa serie suscita un vero e proprio dibattito nazionale che giunge perfino in Parlamento. Kawaguchi si è dedicato in seguito a *Zipang*, in cui una nave ultramoderna della marina nipponica e tutto il suo equipaggio, proiettati da un'anomalia spazio-temporale sessant'anni nel passato in piena Guerra del Pacifico, è diviso tra la tentazione di modificare il

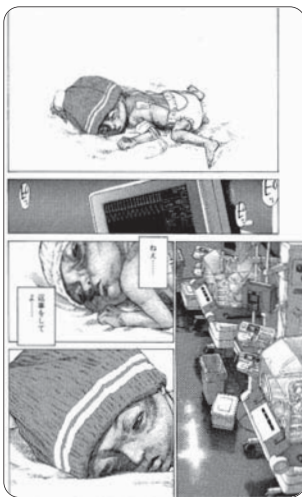
corso della storia e il timore di sconvolgere una vicenda da cui la sua patria è uscita, in definitiva, prospera e pacifica. In parallelo, il prolifico Kawaguchi prosegue *Taiyô no mokushiroku* ('L'apocalisse del Sole'), in cui l'Arcipelago, fratturato da un cataclisma sismico, è diviso dal 2002 tra due entità geopolitiche sotto il controllo rispettivamente della Cina e degli Stati Uniti.

Una delle copertine della serie *Chinmoku no kantai* ('La flotta silenziosa', 1988-'96), di Kaiji Kawaguchi, quella della rivista *Morning* del 15 giugno 1995.
© Kaiji Kawaguchi / Kôdansha

Questi tre manga di successo traducono un nazionalismo che soffre tra il trauma indelebile della sconfitta, il timore per i popoli che circondano l'Arcipelago e il desiderio frustrato di giocare un ruolo di primo piano sulla scena mondiale. All'inizio del XXI secolo, questo nazionalismo ansioso è forse per i giapponesi il sentimento più appropriato per fungere da succedaneo alle grandi narrazioni ideologiche di un tempo. Appropriandosene con successo, il manga ha dimostrato una volta di più che è ben più che un divertimento: esso è invece un mezzo di comunicazione formidabilmente capace di tradurre i traumi e le aspirazioni profonde della nazione giapponese.

La società e come essa dovrebbe essere: lo shakai manga

Gli anni Ottanta vedono la ribalta anche di un altro genere semi-informativo, battezzato, come abbiamo già visto, «manga sociale» (shakai manga). Abbiamo anche visto precedentemente come i comitati editoriali facciano realizzare dai loro disegnatori opere preformattate incentrate, al maschile o al femminile a seconda del momento o della necessità, sulla grandezza della vocazione militare o medica, le gioie della professione d'avvocato, la rivitalizzazione delle campagne o l'uguaglianza delle donne nell'azienda...[8] Oltre a questa produzione su ordinazione, altri autori si inscrivono nella tradizione dei kibyôshi di Edo, che spesso trattano i fatti di

Il giovane medico protagonista di *Black Jack ni yoroshiku* ('Dite ciao a Black Jack', 2002-'06), di Shuho Satô, tenta di convincere una giovane madre ad autorizzare l'operazione che salverà il suo figlio neonato, mentalmente ritardato. Questo manga descrive senza compiacenze il sistema ospedaliero giapponese e i dilemmi morali del suo personale.
© Shuho Satô / Kôdansha

cronaca in maniera sensazionalistica, e in quella dei loro fratelli maggiori del gekiga, che testimoniano senza riserve la durezza della vita nel Giappone dell'immediato dopoguerra; essi si impadroniscono dei fenomeni sociali e dell'attualità per tessere la trama di soggetti che criticano con più o meno violenza una società che la crisi degli anni Novanta ha rimesso in questione.

Uno dei migliori esempi sul mercato francese è *Ki-itchi!!*. Disegnando su *Big Comic Superior* per la fetta più anziana di pubblico, Hideki Arai utilizza come punto di partenza un fatto di cronaca ricorrente negli anni della crisi: uno squilibrato che pugnala i passanti a caso lascia Ki-itchi orfano. Dal 2001, nel corso delle sue avventure, il piccolo protagonista fa scoprire al lettore il mondo dei senzatetto, frequenta i bambini selvaggi, rientra in società, si fa grande e va a scuola, conduce la lotta contro la pedofilia dopo che la votazione di una legge ha reso pubblico l'argomento e, ispirato da un piccolo genio della commedia, spara dei colpi di pistola davanti al Parlamento per la grande felicità dei media debitamente convocati, al fine di denunciare l'immoralità dei politici.

Tra queste serie, né apertamente ideologiche né veramente innocenti, abbondano quelle che fanno opera di informazione scivolando sulla notizia e commentandola a modo loro. Fratello maggiore di Ki-itchi, il giovane internista di *Black Jack ni yoroshiku* ('Dite ciao a Black Jack') ha provocato un dibattito nazionale offrendo per quattro anni (2002-'06) ai lettori di *Morning* una visita guidata estremamente documentata negli ambienti talvolta sordidi del sistema ospedaliero giapponese, condita dai moltepli-

ci casi di coscienza del protagonista, dai suoi continui conflitti con i superiori e – naturalmente – dalla sua scoperta del sesso, dell'amore e della morte. Si piazzano nella postazione dei raddrizzatori di torti sociali anche un giovane giornalista che rifiuta i compromessi tra i media e i potenti, un insegnante che si vota a rimettere sulla retta via le giovani anime ferite che provengono dal mondo della notte, e molti altri...[9]

Il manga sociale è ricco di varianti. Nella sua versione giudiziaria, in cui il protagonista è un avvocato, permette di mettere in scena argomenti d'attualità sotto la forma drammatica e pedagogica del processo. Esso informa sui retroscena del crimine organizzato e delle manovre degli usurai mafiosi che assediano le piccole imprese in difficoltà o riducono in schiavitù i patiti del gioco e le casalinghe troppo spendaccione. Esiste in una variante storica, come *Jin* (dal 2000), storia di un giovane neurochirurgo proiettato nel Giappone di fine epoca Edo che vince la scommessa di offrire al lettore un'informazione medica e chirurgica estremamente precisa, una narrazione dettagliata dei problemi che porteranno alla caduta dello shogunato e le ricette di un gran numero di dolcetti. E lo shakai manga non sarebbe manga se non «informasse» anche sui retroscena del commercio del sesso. Ne esiste pure una versione «didattica», che usa vari fattoidi di cronaca inventati per proporre un'educazione morale ancorata alla vita quotidiana e amministrata dagli *shomin*, l'equivalente nipponico della «gente comune»; l'inesauribile Kenshi Hirokane si è assestato su uno stile molto personale e che vanta molti tentativi d'imitazione, ma il genere esiste anche in una forma comica stridente, anzi macabra.[10] Tuttavia, l'educazione morale dei lettori prende anche strade traverse, tra cui la più inaspettata è forse quella dei piatti e dei bicchieri.

Riso, pane, vino e lezioni di vita: il gourmet manga

Nell'immaginario collettivo giapponese, l'alimentazione è dotata di una forte carica emozionale. Essa occupa un posto considerevole nei programmi televisivi e lo straniero resta spesso perplesso davanti alle centinaia di foto – dal basilare *gyûdon** al più raffinato *kaiseki riyôri** – che affollano le riviste per pubblicizzare ristoranti e *ryôkan*.* Dunque, si mangia molto nell'universo del man-

In alto: *Cooking Papa* (dal 1985), di Tochi Ueyama.
© Tochi Ueyama / Kôdansha

Sopra: *Oishinbo* ('Buongustaio', 1985-2008), di Tetsu Kariya e Akira Hanasaki; tavola dal vol. 41 nella riedizione del 2003.
© Tetsu Kariya – Akira Hanasaki / Shôgakukan

ga. L'immagine materna è quasi sempre associata al pasto a tavola, mangiare insieme costituisce sempre un momento importante, ingrassare in maniera inappropriata un elemento di comicità ricorrente, e la più grande felicità per i liceali innamorati è ricevere un *bentô*,* o anche un semplice pasticcino, preparato dall'amata del loro cuore. Le serie d'informazione sulla cucina prosperano dalla metà degli anni Ottanta, quando un Giappone benestante scopre le cucine del mondo. *Cooking Papa* e *Oishinbo* ('Buongustaio'), i due classici del genere, sono stati lanciati nel 1985, ma il grande salto del gourmet manga e delle sue variazioni in settori come la panetteria o l'enologia[11] risalgono alla crisi degli anni Novanta, che ha legittimato la ricerca di piccoli piaceri che sollevano il morale in un mondo diventato più duro.

Catturare i lettori per più di un quarto di secolo con delle ricette di cucina o la carta dei vini del mondo è un'arte. Tutto poggia sul dinamismo della narrazione. Spesso abbiamo a che fare con un duello che oppone un esperto a un «talento innato», un tropo classico che è un pretesto per molteplici digressioni pedagogiche e permette di dare una lezione di vita molto giapponese: al di là dell'esperienza tecnica, la ricetta perfetta – come quelle del rinomato *Shiawase Restaurant* ('Il ristorante della felicità', 2004-'07) – dev'essere piena di cuore e di attenzione verso gli altri, al fine di rendere felici coloro che la degustano. Allo stesso modo, il perfetto protagonista di *Somurie* ('Sommelier', 1996-'99) sa adattare la sua offerta alla situazione, anzi al dramma che si compie nel momento di un pasto, piuttosto che ai soli cibi. Tira fuori dai guai il giovane fidanzato terrorizzato dalla carta dei vini durante una prima cena a lume di candela suggerendo un Opus One, perché egli non ignora che «opus» significa «opera» nell'universo della musica classica e ha

intuito, nel vedere le unghie corte della giovane donna a cui l'uomo si accompagna, che è una violinista. E se, in occasione di un pranzo d'affari uno squalo della finanza si appresta a espropriare un piccolo imprenditore oberato dai debiti, un vino a buon mercato che evoca un celebre episodio della guerra d'indipendenza messicana provocherà in quest'ultimo quello sforzo di volontà che salverà la sua piccola impresa... Allo stesso modo il cuoco dell'ambasciatore, protagonista della serie dallo stesso nome che ha affiancato per otto anni *Cooking Papa* su *Morning*,[12] possiede il talento specifico per comporre il menù appropriato per dare ai commensali la lezione che permetterà al suo datore di lavoro di sbrogliare le situazioni diplomatiche più delicate.

Oltre alle ricette e alla pubblicità quasi occulta (anzi, infocommerciale pura e semplice), è possibile trovare nei gourmet manga un'infinità di informazioni relative al mangiar bene. Così, nel momento in cui il consumo di acqua minerale è nell'Arcipelago in pieno boom, il protagonista di *Oishinbo* e quell'esperto di suo padre si affrontano per realizzare il «menù supremo» sul tema dell'acqua. L'ignoranza del protagonista lo costringe a documentarsi, il lettore apprende tutto sulla piovosità comparativa del Giappone e del resto del pianeta, sull'inquinamento delle falde freatiche a causa dei pesticidi usati sugli innumerevoli campi da golf che mietono le campagne giapponesi, e sulle diverse tecniche di purificazione dell'acqua. Alla fine, il protagonista conduce i suoi commensali in mezzo alle montagne, in un tempio dove sgorga una fonte così pura che l'unica e austera palla di riso freddo che serve loro, cotta in quest'acqua, li riempie d'emozione. Avendo suo padre fatto andare in estasi i suoi offrendo loro, alla fine, della rugiada presa su fiori dai profumi diversi – vecchia ricetta degli aborigeni d'Australia – l'incontro è dichiarato pari e patta...

Come nel caso dell'acqua, gli sceneggiatori delle serie gastronomiche si dimostrano esperti nell'arte di stimolare l'interesse mettendo a confronto i loro eroi nelle sfide più stravaganti, condite di grande suspense, fino a farne veri manga di azione. Ricco di tiri mancini, un concorso per il titolo di miglior panettiere del mondo permette perfino di spedire i protagonisti di *Yakitate!! Ja-pan* ('Appena sfornato!! Giap-pane'), muniti di un solo pacco di farina, a confezionare una viennese zuccherosa su un'isola deserta dove i loro avversari hanno distrutto tutte le potenziali fonti di zucchero. Al fine di iniziare i giovani ai misteri dell'arte del panifi-

care – con successo, a guardare le vendite della serie – intervengono in alcuni episodi anche una piramide volante, degli agenti segreti col turbante, un pagliaccio dalla psicologia tormentata e ciò che fanno le ragazze in bikini in una serie shônen...

Pedagogia e marketing: trasformazione finale della «nona arte»?

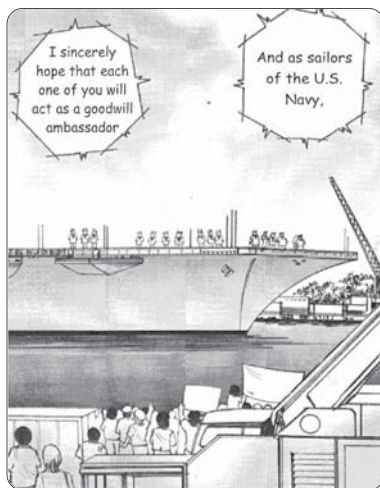
Il potenziale pedagogico della narrazione a fumetti, che le ha permesso di conquistare una parte del mercato dei libri da cucina, da qualche tempo si è spostato in Giappone su quello dei libri scolastici. Nel Sol Levante, dove l'istruzione riveste un'importanza cruciale, i genitori non badano mai a spese per offrire tutte le possibilità alla loro progenie nel famigerato «inferno degli esami». Il fumetto pedagogico (*gakushû manga*) è stato molto presto utilizzato dalle riviste educative destinate a rivedere i programmi della scuola primaria; esso costituisce il principale impegno della Shôgakukan e anche «il dio» Tezuka non mancò di contribuirvi. La fiorente industria dei corsi supplementari privati, che gli alunni seguono controvoglia e il cui corpo insegnante è perfino poco preparato, è molto bisognoso di strumenti pedagogici ludici e di facile impiego, ma il gakushû manga si indirizza anche agli studenti di scienze più complesse.[13] Il manga pedagogico accompagna i giovani dai banchi delle elementari fino a quelli dell'università, e il Ministero dell'educazione gli ha fornito la sua garanzia inserendolo tra i settori ai quali vengono conferite sovvenzioni annuali.

Yo no naka ko natteiru: Seifu, Kokkai, kankocho no shikumi ('Accade nel mondo – I meccanismi del governo, della Dieta e degli enti pubblici'), qui nell'edizione in inglese *What's What in Japan's Diet, Government and Public Agencies* (1989), a cura del PHP Institute. Un manga fortemente informativo che di narrativo ha poco e che è piuttosto un manuale illustrato sul funzionamento del sistema politico giapponese.
© The Japan Times

Non c'è niente di sorprendente, dunque, se il manga riesce a produrre anche dei fumetti d'azione pedagogici, spesso rivolti a un pubblico adulto, che si occupano di salute, di investimenti in borsa

o di iniziare il lettore ai misteri del governo e dell'amministrazione.[14] Studi specializzati possono trasporre o ridurre a fumetti qualsiasi tipo di documento, dal manuale d'uso di un apparecchio fino alla storia di un'azienda. Da lì a utilizzare la narrazione a fumetti per delle campagne di comunicazione il passo è breve, come hanno capito molto bene l'ex primo ministro Takeshita (1987-'89) nel commissionare a beneficio dei suoi elettori il racconto della sua edificante giovinezza, e molte agenzie governative che pubblicano i loro libri bianchi a fumetti. L'Unione Europea ha utilizzato il manga per illustrare i vantaggi dell'euro ai turisti giapponesi e la marina statunitense per convincere gli abitanti di Yokosuka a destinare una buona accoglienza alle portaerei a propulsione nucleare di cui la loro città è divenuta nel 2009 il porto d'attracco. La setta assassina Aum Shinrikyô, che tentò di far scoppiare un'apocalisse a suo modo rilasciando del gas venefico nella metropolitana di Tokyo nel 1995, ha prodotto anch'essa dei manga per attrarre accoliti. Numerose associazioni lo utilizzano allo stesso modo per promuovere cause nobili, dal coinvolgimento dei giovani in politica fino alla promozione del linguaggio dei sordi o la lotta contro l'autismo, passando per la denuncia dell'uso delle mine antiuomo e del reclutamento dei bambini-soldato.[15]

Nel Giappone odierno, l'estetica e le caratteristiche linguistiche del manga si ritrovano nelle forme più varie della comunicazione. L'aspetto più significativo di questa generale «manghizzazione» è

Copertina di *Manga EU to Euro* ('L'Unione europea e l'euro a fumetti', 2004), di Kinikazu Tôda. L'opera è stata edita dall'ufficio comunicazione della rappresentanza giapponese dell'UE.

Una tavola da *CVN 73 USS George Washington* (2008), di Harumi Satô e Hiroshi Kazusa, un manga informativo, realizzato per conto dei governi statunitense e nipponico e diffuso in due lingue (inglese e giapponese) per informare la popolazione del prossimo arrivo e permanenza di una nave militare americana di stanza in un porto giapponese.

la moltiplicazione dei *kyara*,[16] le onnipresenti mascotte che tutte le comunità locali grandi o piccole, le aziende, le università e persino istituzioni ben poco stravaganti come la polizia, le forze armate e certi tribunali, devono possedere. Una strategia di marketing, certo, ma anche... un sintomo di infantilismo generalizzato? un po' di tenerezza in una società che due decenni di crisi hanno reso più brutale? una manifestazione del vecchio animismo che la modernità non ha mai sradicato, come se occorresse che l'«anima» delle cose potesse essere vista ovunque? la prova che l'intensa esposizione di tutte le generazioni del dopoguerra alla narrazione a fumetti ha reso i giapponesi dei mutanti culturali che privilegiano l'apprendimento del reale attraverso l'immagine disegnata o animata? e se è questo il caso, bisogna vedervi una negazione della realtà o una strategia efficace di gestione della sua crescente complessità?

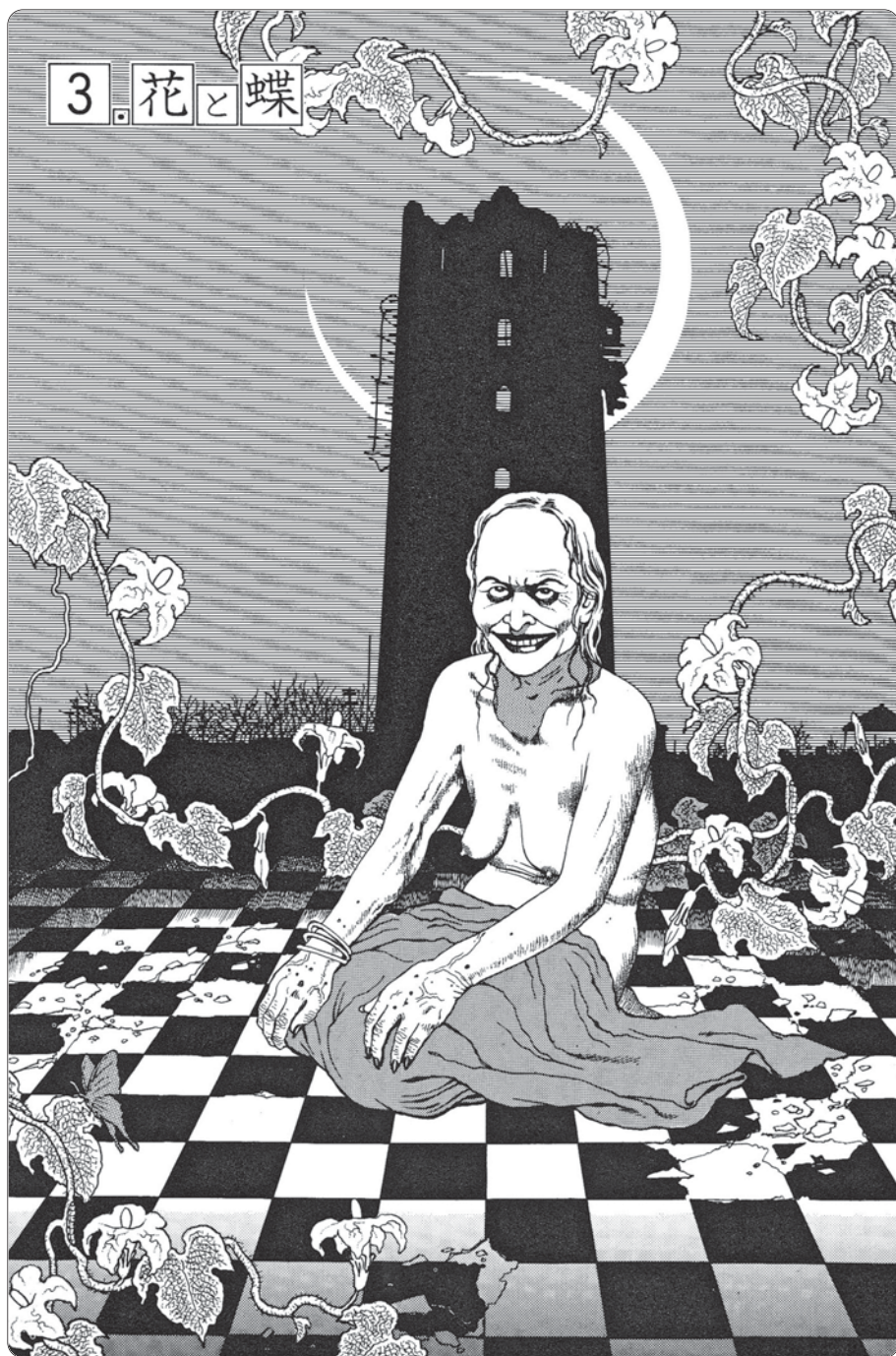
Tô! Taneda Michio de gozaimasu ('Piacere! Mi chiamo Michio Taneda', 2007), di Daigo Satô e Nagahisa Tsukawaki.
© Daigo Satô – Nagahisa Tsukawaki / Shinchosha / Ngo.jp
Imparare a convincere i suoi possibili, futuri elettori è difficile per il giovane candidato dilettante. Ma, come tutti i bravi eroi del manga, egli perseguirà il suo sogno fino a realizzarlo.

16 RIDERE E TREMARE

Rendere conto dell'infinita diversità del manga, anche limitandosi ai generi disponibili sui mercati europei, è molto difficile, poiché qualsiasi tentativo di catalogazione si scontra con la continua mescolanza dei generi che caratterizzano il fumetto giapponese. Questo Capitolo e i successivi non pretendono quindi di allestire un catalogo per generi, che sarebbe fortemente lacunoso e forse fastidioso. Essi non hanno altra ambizione che introdurre in breve alcuni universi del manga e alcune opere per le quali l'autore prova una predilezione e che ritiene particolarmente importanti, a cominciare da quelle che fanno ridere e tremare «alla giapponese».

Le declinazioni del riso / 1
Maschera, scatologia e freudismo

Un pregiudizio tenace vuole far credere che il riso funga ai giapponesi da maschera per l'imbarazzo. Niente di più sbagliato: la cultura popolare apprezza gli scoppi sinceri di ilarità almeno quanto i fiumi di lacrime e gli schizzi di sangue o di sperma. Non è un caso se il primato di longevità per una serie di manga è detenuto dal burlesco *Kochikame*,[1] che conosce dal 1976 su *Shônen Jump* un successo mai smentito.

L'azione si svolge all'interno di un posto di polizia in delirio. Il rappresentante della legge in versione comica esiste anche nel fu-

Warau kyûketsuki (1983, in Italia *Il vampiro che ride*), di Suehiro Maruo.

metto occidentale, ma lo scaltro gruppo della guardia municipale del parco Kameari è insuperabile. Esso annovera nei suoi ranghi un trascina-*geta** distaccato e fannullone i cui progetti mirabolanti per far fortuna si trasformano regolarmente in un fiasco esilarante; un miliardario che prende servizio in Ferrari e con un'uniforme griffata Pierre Cardin; una discendente dell'aristocrazia francese il cui petto dai muscoli sovradimensionati non preserva da ricorrenti disavventure amorose; una specie di otaku invertebrato; un travestito a cui il cielo, all'età di ventun anni, finisce per esaudire il sogno di diventare donna; e un medium che emerge dalla sua catalessi solo ogni quattro anni per seguire i giochi olimpici...

Kochikame (dal 1976), di Osamu Akimoto. Una tavola nella quale gli sconfitti di un gioco televisivo vedono la loro casa schiacciata come una sfogliatella. © Osamu Akimoto / Shûeisha

Questi sventati incarnano una forma caratteristica della comicità nipponica: la maschera, di cui abbiamo visto precedentemente la funzione in una società così costrittiva come quella dell'Arcipelago. Facendo ridere più che tremare, i poliziotti del parco Kameari capovolgono simbolicamente l'ordine del mondo, per la grande gioia dei loro innumerevoli lettori di tutte le età. È anche, come abbiamo visto, la funzione del comico *Ranma ½*, che poggia sulla reversibilità del protagonista in ragazza e di suo padre in panda e dove il panico che essi provano davanti alla loro madre e sposa mette sottosopra l'ordine maschilista della società giapponese e ridicolizza la figura del samurai che l'ha terrorizzata per secoli.

La comicità giapponese, nel manga come nella televisione, si caratterizza anche per un gusto pronunciato per le flatulenze e un tropismo escrementale di cui il già incontrato Dottor Toilet (*Toilet hakase*), che fa la fortuna di *Shônen Jump* dagli anni Settanta, non è che un esempio tra i tanti. In certi classici destinati ai bambini possiamo vedere dei personaggi che sfoggiano sigaroni di merda a mo' di baffi e anche un preside che ne fa mangiare agli alunni scontenti della mensa. Altra faccia della stessa medaglia, nello shônen manga le scene di ingordigia smodata sono ugualmente frequenti.

Alimentato dal vecchio fondo agreste e ruspante dello shintô, questo umorismo scatologico si radicalizza anche nell'inconscio. Freud ha mostrato come lo sviluppo della personalità del bambino avvenga innanzitutto, quand'è ancora un lattante, attraverso ciò che egli assorbe (fase orale); poi attraverso ciò che rigetta (fase anale); prima di passare alla fase edipica. Nel Giappone del dopoguerra, l'assenza del padre di famiglia a causa del pendolarismo e dei proibitivi orari d'azienda e il sovraccarico della madre nell'educazione dei suoi figli tendono a contrastare la formazione del complesso edipico. Le due prime fasi non sono superate del tutto e l'adolescente giapponese continua a trovare nell'umorismo «cacca-pipì» un piacere che il bambino occidentale si ritiene non provi più una volta passata l'età dei quattro o cinque anni; piuttosto che ammazzare il padre come Edipo, e non potendo sfidare la mamma a maneggiare i propri escrementi come se si trattasse di un altro bambino, il lettore di shônen manga si compiacerebbe nel vederlo fare a i suoi protagonisti.

La risata scatologica sembrerebbe dunque un mezzo volto a confortare l'esternazione dei problemi dell'inconscio maschile giapponese, così come i numerosi oltraggi esilaranti che il manga infligge al pene e le figure femminili comicamente terrificanti che vi abbondano. Lo stesso vale per le serie comiche che se la prendono con il sistema familiare e scolastico, la cui violenza simbolica e assurdità radicale sembrano far esitare gli editori europei: dalle nostre parti non troviamo né «Il papà buono a nulla» (*Dame oyaji*), cucinato a fuoco lento dalla sua progenie, né gli insegnanti folli e squinternati che bombardano di stronzi la facciata dell'ormai nota al lettore «scuola impudica» (*Harenchi gakuen*).

Le declinazioni del riso / 2
Non-senso, disperazione e figure ricorrenti

Anche il nansensu e il gag manga si esportano poco. Tra i due la distinzione è spesso incerta, se non che il gag manga poggia principalmente su situazioni più realistiche ed episodi più brevi... Nel nansensu possiamo inserire i delirii felini di *Kurochan* (1997-2001), i combattimenti a colpi di peli nasali di *Bobobo-bo Bo-bobo* (2001-'07), l'assurdità enigmatica di *Flcl* (2000) o, ancora, *Patariro!*, interpretazione bislacca del venerabile racconto buddista del

«viaggio in Occidente», in cui lo stravagante quartetto – la scimmia, il santo monaco, il maiale, il cavallo – imperversa da trent'anni sulle pagine di *Hana to Yume* e costituisce un esempio molto raro di comicità sfrenata nell'universo dello shôjo.

Bobobo-bo Bo-bobo (2001-'07), di Yoshio Sawai.

Nella categoria del gag manga si inseriscono alla rinfusa le storie di furfanti e di collegi strambi, le lezioni di morale dolceamare impartite da un commesso viaggiatore dal sorriso perenne, o un estroso lottatore che affronta un crescendo di avversari sempre più stravaganti.[2] Vi si trovano anche personaggi inclassificabili e sregolati, come «il poliziotto monello» (*Gaki deka*, 1974-'81) dalla testa enorme coperta da un gigantesco berretto da agente, sempre incravattato ma completamente nudo, il cui inquietante tormentone è «Pena di morte!». Il suo creatore, Tatsuhiko Yamagami, per paradossale che possa sembrare aveva precedentemente firmato *Hikarukaze* ('Vento di luce'), una delle serie più disperate del manga contestatario. Allo stesso modo, Kazuo Umezu è passato dall'apocalisse contestataria di *Hyôryû kyoshitsu* all'umorismo scatologico e moccioso di *Makoto-chan*.

Gaki deka ('Il poliziotto monello', 1974-'81), di Tatsuhiko Yamagami.

Presso i superstiti dell'insuccesso del movimento del Sessantotto giapponese, l'oltraggio burlesco può anche essere la smorfia del disincanto... In un registro meno stridente, i giapponesi amano alla follia anche le serie che prendono in giro in maniera più o meno carezzevole il loro quotidiano e le loro traversie, che si tratti di quelli dei salarymen o delle office ladies, dei liceali, delle liceali o delle famiglie della classe media alle prese con bambini delle elementari ancora così piccoli e già così maestri in tema di minzioni erotiche.[3]

I disegnatori giapponesi sanno anche sposare in modo inimitabile il comico ai generi più disparati. Ciò

conta parecchio nell'attrazione che il manga esercita sugli adolescenti, poiché nel mercato nipponico del manga si pubblicano storie che, senza l'umorismo o il burlesco, sembrerebbero troppo banali, troppo moraliste, troppo tristi o troppo crude. Nonostante la violenza e le perversioni, *Gto* fa molto ridere; e in fondo questo miscuglio di piccoli e grandi drammi con l'irreprensibile voglia di riderci su non è la condizione stessa dell'adolescenza? Questa comicità fa grande uso di variazioni ripetitive su figure ricorrenti che il lettore conosce a memoria: l'indecisione patologica del ragazzo di fronte alle miriadi di piccole mutande al vento, i casi strambi che fanno naufragare mille volte la prima dichiarazione, la ragazzaccia puntata dal maschio libidinoso come oggetto del suo desiderio, il qui pro quo che precede di poco lo schiaffo, la nudità femminile accidentalmente svelata che accompagna uno zampillante sanguinamento del naso, l'erezione svelata del ragazzo timido che un autore sadico obbliga a dividere la camera con colei di cui il personaggio maschile sogna in segreto, senza dimenticare le molteplici varianti del travestimento... Questi kata, a cui l'imbarazzo maschile fa da sfondo, costituiscono una risorsa essenziale delle innumerevoli declinazioni della commedia sentimentale, che essa si presenti allo stato puro o commista a travestitismo, fantastico, fantascienza, azione, dramma o erotismo.[4]

Il fascino dell'orrore: più le donne che la spada

Come il comico, nel manga l'orrore costituisce un genere a parte. Esso presenta una particolarità spesso evidente: l'orrore nipponico è femminile. Gli strumenti di penetrazione brutale – lame, pali, seghe e altri sostituti fallici – che decretano il carattere maschile del genere spadaccino (basato sul massacro all'arma bianca) cedono il passo alle spirali aspiranti, alle bocche voraci, ai fluidi vischiosi e dissolventi, alle fecondazioni impure, fino al rossetto diabolico. Lo psicopatico armato di tranciatrice sgocciolante sangue è meno presente nel manga d'orrore della madre mortalmente abusiva o della donna ripudiata persa nella sua follia ossessiva.[5] Se gli autori specializzati sono spesso uomini, a eccezione della nota «regina dell'orrore» (*horror no jô*) Kanako Inuki, il pubblico è in maggioranza femminile ed è alle appassionate che è dedicata la maggior parte delle riviste specializzate.[6]

La cultura giapponese non ignora lo sventramento: lo spirito samurai lo impone. Alcuni degli pseudo *snuff movies* più macabri circolanti al mondo sono di realizzazione giapponese, come la celebre serie *Guinea Pig*,[7] e l'immaginario erotico nipponico è pieno di immagini a effetto. Ma la spada, strumento di lavoro della casta guerriera, e tutti i suoi parenti taglienti e penetranti, sono stati per lungo tempo troppo terribilmente banali nell'Arcipelago per suscitare l'orrore, perché essa doveva mescolarsi con una forma di sacrilegio disgustoso dalle aspettative angosciose. Ammazzare, per quanto brutalmente, non era più sufficiente, soprattutto in un paese in cui i primi viaggiatori occidentali potevano ancora fotografare, negli anni Sessanta dell'Ottocento, persone crocifisse e teste mozzate esposte ai bordi delle strade. Tranciare, penetrare, eviscerare e lasciare imputridire in pubblico facevano parte dell'ordine delle cose nell'epoca Edo, e la memoria collettiva delle nazioni è di lungo termine. La violenza maschile è moneta corrente in Giappone sulle riviste specializzate. Perché essa possa «terrorizzare» nel vero senso della parola, le manca la violazione sacrilega di una proibizione. Nell'Arcipelago, il genere grafico delle mutilazioni per lama rievoca una piatta pornografia più che l'orrore, di cui le donne sono le protagoniste più temute.

Kuchisake onna densetsu ('La leggenda della donna dalla bocca spaccata', 1995 e 1997).
© Kanako Inuki / Kôdansha

In Giappone, la donna fa paura dalla notte dei tempi. Insieme ai fantasmi, ella è uno dei personaggi più familiari dei racconti orrorifici del folklore giapponese raccolti da Patrick Lafcadio Hearn (1850-1904).[8] A cominciare dalla creazione dell'Arcipelago, con la morte brutale di Izanami, la dea delle origini. Suo fratello Izanagi, disceso a cercarla negli inferi, la trova in uno stato di avanzata decomposizione. Egli potrebbe tuttavia riportarla dalla morte, a condizione che non posi gli occhi su di lei. Ma viola il divieto ed è costretto a darsela a gambe, urlando di paura, perseguitato da sua sorella che marcisce folle di rabbia... La terribile *kuchisake onna* può insomma vantare un'origine divina.

Dall'epoca Meiji, come s'è detto, la funzione primaria della donna è quella di gestire la famiglia da «buona moglie e madre». Il nucleo familiare costituisce la pietra angolare dell'ordine sociale confuciano che, in Giappone, veste spesso un ruolo sacrale. Tutto ciò che rovina l'equilibrio familiare può dunque apparire come una trasgressione quasi tanto temibile quanto la morte. Ora, la grande stabilità delle famiglie giapponesi del dopoguerra mascherava spesso la frustrazione e la possessività dell'elemento femminile, che faceva coppia con l'assenza e l'immaturità del maschio. Fino a che il divorzio non è divenuto normale negli anni Novanta, i protagonisti erano costretti a una chiusura talvolta soffocante, imposta dalla preoccupazione di salvare la faccia, che ha fornito agli specialisti delle storie dell'orrore una delle sue più feconde fonti d'ispirazione.

Al lettore il giudizio. Rifiutando di essere lasciato dalla moglie, un marito le taglia le quattro membra, le cuce la bocca, la mantiene in vita per trasfusione e poi ripete tale nefandezza quando sua figlia, divenuta ragazza, pretende la propria libertà. Invaghita del fratellastro, una donna uccide tutte quelle che lo avvicinano; finisce pazza e incinta, sebbene ancora vergine, attraverso la sola forza del suo desiderio colpevole. Innamorata di suo fratello maggiore, una ragazza invita con un tranello la sua rivale a casa, dove dei ragni giganti la violentano e la fecondano; il piccolo ragno che la disgraziata partorisce non è altro che un'incarnazione della malvagia protagonista la quale, in questa forma, possiederà infine suo fratello. Obbediente oltre la morte, una figlia porta ogni anno al cospetto di suo padre il fidanzato, il quale ignora che la ragazza non è altro che uno spettro: scopo della sciarada è, da parte della ragazza-fantasma, il donare al genitore il piacere sadico di poter rifiutare ancora e ancora la sua mano al di lei sospirante innamorato...[9] Nel Giappone contemporaneo, l'inferno è spesso la famiglia e, al di fuori delle mura domestiche, l'inferno sono «gli altri», come per Jean-Paul Sartre; o almeno, lo è il loro sguardo.

L'occhio, la trasmigrazione e altre orribili specificità nipponiche

Abbiamo visto che in Giappone, dove la morale è relativa, è lo sguardo degli altri che fissa il limite tra il permesso e il proibito. Da

ciò, il suo superamento costituisce un sacrilegio e pertanto ha le carte per essere «terrificante», come in *Gankyû kidan* ('Racconti dell'occhio', 2001). In questo complesso racconto, che mescola la trasgressione distruttrice delle regole famigliari, la morte e lo sguardo, senza contare qualche fantasma, la madre di una figlia illegittima nata cieca si trasforma in assassina seriale; ella spera di rendere la vista alla sua bambina ornando, con gli occhi strappati alle sue vittime, una statua di cui ha preso il modello da un pittore, anch'egli figlio di una madre adultera suicida, di cui cerca disperatamente di riprodurre il colore degli occhi e fantastica che esso si enuclei per permetterle il suo proposito... La figura del pittore, simbolo dello sguardo ordinatore, si ritrova in un racconto in cui la sposa di un maestro di genio si suicida strappandosi gli occhi, e nell'abominevole *Visione d'Inferno*, manga su cui tornerò più avanti. Se il terrore di essere messo a nudo fisicamente o psicologicamente davanti allo sguardo altrui, che trasforma l'adolescente in un essere malvagio o pericoloso, è un tema molto noto anche in Occidente (si pensi al libro e poi film *Carrie*), il pianeta divoratore munito di un occhio gigantesco, che figura spesso nelle antologie di manga dell'orrore, sembra essere una specificità nipponica.[10]

I mangaka hanno anche improntato sul buddismo il tema della trasmigrazione, per farne la molla di orribili variazioni originali. Una donna soppiantata si suicida e si reincarna nell'infante che la sua vittoriosa rivale dona all'uomo che quella amava; giunta all'adolescenza, la ex defunta per gelosia può infine sedurre colui che in quel momento è suo padre. Kazuo Umezu, che sa far tremare come far ridere, trapianta il cervello di una vecchia attrice – versione scientifica della trasmigrazione – nel corpo della figlia ancora collegiale, che ella ha generato al solo fine di poter un giorno trasportarsi dentro un corpo nuovo; poi, con tutta la scaltrezza di una donna vissuta celata dietro un'uniforme alla marinara, questa madre indegna non ha remore a sedurre il professore sposato sul quale ha messo gli occhi, con una serie di conseguenze terribili...[11]

Al loro meglio, i maestri dell'horror fumettistico alla giapponese intessono trame la cui combinazione raramente si ritrova altrove. Così fa Junji Itô nel molto sperimentale *Gyo* ('Pesci'), in cui la commistione di esperienze scientifiche deviate dell'ex esercito imperiale, del regno animale, della tecnologia divenuta folle e di un batterio nocivo con un gas vivente, sprofonda il Giappone, sommerso da pesci meccanici putrescenti e petomani, in un incubo di

pestilenza. In questo cocktail di putredine, si riconoscono gli ingredienti specificamente nipponici che sono il ricordo drammatico della guerra, le ibridazioni del vivente con l'artificiale, la vendetta della natura violentata, l'immagine della distruzione dell'Arcipelago e l'amore per le flatulenze, senza contare i due adolescenti usciti direttamente, e per loro grande sfortuna, da una commedia sentimentale, il tutto condito con un pizzico di tragedia famigliare e di amori sconvenienti.

Ma i virtuosi dell'orrore nipponico sono anche capaci di appropriarsi con maestria dei temi più estranei alla loro cultura.

«Spirito giapponese, tecnologia straniera»: il vampiro

Il manga, come tutto il Giappone, è accogliente nei riguardi della tecnologia straniera e si impegna a metterla al miglior uso possibile. Nelle serie dell'orrore, i fantasmi che infestano i licei e gli yôkai, venuti dritti dritti dal vecchio fondo folklorico giapponese, vanno d'accordo con i diavoli dell'iconografia cristiana e l'estetica gotica cara ai vampiri occidentali. Questi ultimi, sebbene privati di ogni radice contestuale originaria, hanno prosperato molto bene nell'Arcipelago. Gli specialisti del genere hanno ripreso a loro vantaggio il motto dei modernizzatori dell'epoca Meiji: «Spirito giapponese, tecnologia straniera» (*wakon yôsai*). Essi hanno importato la chincaglieria vampirica – gusto per il sangue, paura del sole, bellezza tenebrosa, immortalità, forza sovrumana – ed eliminato ciò che era troppo straniero (il vampiro nipponico in genere si fa beffe della croce e dell'aglio) per inzuppare gli ibridi così ottenuti in salsa nipponica. Non ci si sorprenderà, dunque, né del fatto che il vampiro europeo alla giapponese sia un sottoprodotto dei laboratori dell'ex esercito imperiale né, conoscendo la diffidenza dei giapponesi verso la separazione troppo netta tra il Bene e il Male, che egli possa essere terribilmente umano e spesso strappalacrime. La povera creatura fugge con la sua amante umana dai cacciatori implacabili che si lanciano al suo inseguimento, si strugge per amore, tenta disperatamente di crearsi delle amicizie con i ragazzi e le ragazze della sua età... e tutto questo, ben prima della saga di *Twilight*, che risulta più che altro una pallida e banale versione di temi sviluppati anni e anni prima proprio dai mangaka dell'orrore. Gli ibridi semi-umani sono numerosi e si sacrificano per protegge-

re gli umani dai succhiatori di sangue di cui loro stessi fanno parte. Spesso, il vampiro discute o combatte con i suoi mostruosi simili per decidere se non sarebbe meglio optare per la convivenza con la specie umana, anzi per l'inseminazione reciproca, oppure sterminarla come dannosi parassiti.[12]

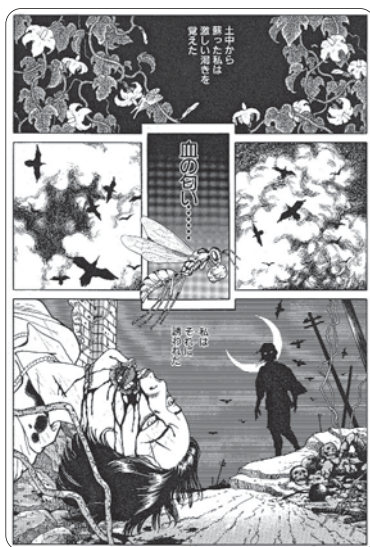
Hinganjima ('L'isola dei vampiri', dal 2003), di Kôji Matsumoto.
© Kôji Matsumoto / Kôdansha

Il nostro Dracula è così diventato il fratello degli yôkai dello shintô, dei gemelli opposti del futago manga e dei cyborg in preda all'angoscia identitaria. Le domande che tormentano il vampiro giapponese – «chi sono?», «qual è il mio posto in questo mondo impietoso?», «come gestire la violenza che è dentro di me?» – sono quelle che hanno tormentato la nazione giapponese dal momento della sua riapertura al mondo. La risposta che viene offerta è tuttavia quella dei giovani nipponici più a disagio nella società contemporanea: il ritiro dal mondo alla maniera degli *hikikomori*,* il rifiuto dei legami sociali e dell'amore sofferto, fino alla morte, come nel tristissimo *Hitsuji no uta* ('Il canto dell'agnello', 1995-2002).

Beninteso, poiché si tratta di manga il vampiro è spesso femminile, desiderabile e perfino molto lubrico, non per nulla frequenta a volte i gigolò negli *host clubs** per donne sole. Lo si ritrova sui banchi di scuola come icona lolicom e meravigliosamente romantico in una Londra di cartapesta, dove Yuki Kaori manda oggi le piccole figlie di Candy travestite da *gothic lolitas* a infatuarsi di bishônen un po' troppo diafani.[13] Ma il succhiatore di sangue può raggiungere anche vette artistiche eccelse e orribili, come in *Il vampiro che ride* (1983), capolavoro in cui Suehiro Maruo combina il mostro occidentale con il fascino per le mutilazioni, le latrine e le devianze sessuali ereditate dall'ero-guro, lo scontro dei gemelli micidiali del futago manga, lo strano collage di decorazioni floreali dello shôjo manga nelle scene di violenza e massacro, il personaggio tradizionale della vecchia donna demoniaca (*onibaba*) e l'evocazione delle ombre di una società giapponese contemporanea in cui le liceali si rivelano tanto dissolute e i liceali tanto

Yorugata aijin senmonten: Blood Hound ('Blood Hound – Il locale dedicato agli amanti della notte', 2003-'04, in Italia *Blood Hound – Il Club dei Vampiri*), di Yuki Kaori.

brutali quanto i mostri disumani; senza dimenticare – beninteso – il ricordo delle macerie della sconfitta in mezzo alle quali, in guisa di preambolo, una vecchia che spoglia i morti viene linciata dalla folla...

Questo trauma della sconfitta ha dato vita a uno dei capolavori mondiali dell'horror. Se il disegno è considerato dalla psicanalisi come il mezzo più appropriato per «vomitare ciò che non possiamo digerire», gli esempi di questo rigurgito liberatorio sotto forma di racconto dell'orrore puro sono rari nel fumetto internazionale. È il caso di *Jigokuhen* (in Italia *Visione d'Inferno*, 1984), di Hideshi Hino, opera inclassi-

Warau kyûketsuki (1983, in Italia *Il vampiro che ride*), di Suehiro Maruo.

Se in *Blood Hound* i protagonisti sono dei vampiri tipicamente shôjo, che si fanno elegantemente strada in un club di gigolò e alle cui ginocchia le donne si prostrano senza temere la morte, in *Il vampiro che ride* la scintilla narrativa è impersonata da una vecchia non-morta, che sugge il sangue da un cadavere sfigurato e inizia il giovane protagonista al mondo dei succhiasangue.

Un disegno eloquente da *Jigokuhen* (in Italia *Visione d'Inferno*, 1984), di Hideshi Hino, edito in Italia dalla Telemaco nel 1992. Assillato dagli orrori di una guerra che comunque non ha vissuta e dalle violenze familiari, Hino in questo manga, parzialmente autobiografico, tramite il pittore protagonista della storia sogna di realizzare un «panorama dell'Inferno» per il quale gli occorre materializzare molto, molto orrore.
© Hideshi Hino

ficabile, sprizzante brutalità ai margini della follia, partorita da un autore nato per miracolo da una madre terrorizzata in fuga dalla Manciuria nel sanguinoso caos della sconfitta giapponese e ossessionato dal ricordo dell'abbattimento dei maiali che suo padre allevava. In questo pandemonio dai personaggi grottescamente deformati, l'orrore si concentra meno sulle teste mozzate con una catena, sugli zombie e sui fiotti di sangue e più sulla violazione del divieto implicito che proibisce in quanto osceno il crudo rigurgito dei deliri più atroci di un'anima sofferente. Il che fa dell'opera di Hino, come delle sue altre serie riunite nei quattordici volumi di *Hino Horror*, un monumento riservato agli stomaci più duri.

Ace o nerae! ('Punta all'ace!', 1973-'80, in Italia *Jenny la tennista*), di Sumika Yamamoto.

COMBATTIMENTI E KATA

17

Il topos del combattimento e il superamento di sé che esso comporta costituiscono una base ideale per imbastire soggetti dinamici, pieni di suspense e non estranei a una pedagogia morale. Sono centrali in numerose serie dal carattere differente, a cominciare dalla ricerca iniziatica e dal genere mecha. Nella loro forma più pura, essi hanno favorito la nascita di due filoni i cui protagonisti, estranei a qualsiasi idea di «missione», si affrontano quasi per la sola bellezza, o il piacere, dello scontro: le serie di sport (*spôtsu manga*)[1] e il manga di teppisti (*tsuppari manga*). Questi due generi sono specifici del fumetto giapponese, non solo perché sono poco rappresentati nei fumetti occidentali ma anche in ragione dell'importanza che vi rivestono i kata, posture e mosse codificate e infinitamente ripetute che sono il fondamento delle arti marziali giapponesi. Trasposte nell'arte della narrazione a fumetti, esse forniscono ottimi risultati spettacolari all'autore e grande piacere all'appassionato del genere.

Le serie di violenza guerriera, molto numerose nel manga, pongono un problema particolare agli autori giapponesi: avendo l'Arcipelago rinunciato all'uso delle forze armate dopo la sconfitta del 1945 e vantandosi i giapponesi sulla scena internazionale di essere «un popolo che ama la pace», più che altro in ragione della loro tragica esperienza, è legittimo mostrare soldati in battaglia e, soprattutto, conferir loro un aspetto eroico?

Il manga sportivo: le trasformazioni del «corpo della nazione»

Da *Captain Tsubasa* a *Slam Dunk* e le opere di Mitsuru Adachi (senza contare le molte serie a esse precedenti), le serie di sport hanno fatto molto per il successo del manga all'estero, costituendo uno tra i pilastri più solidi delle riviste shônen. Questo genere non esisteva prima della guerra; come molti altri, è nato dalla sconfitta. Avendo gli americani proibito la pratica delle arti marziali nelle scuole e le storie di guerra e di samurai che fiorivano nelle riviste dedicate ai ragazzi negli anni Trenta, le serie consacrate agli sport occidentali come il baseball e il pugilato, di cui gli occupanti incoraggiavano la pratica, furono un mezzo per perpetuare il gusto per il superamento di sé nei giovani spiriti.[2]

Il purgatorio non dura a lungo. Quando la guerra di Corea (1950-'53) incita gli americani a risvegliare lo spirito combattivo di un Giappone divenuto loro protetto, le arti marziali e i piccoli spadaccini, di cui il maestro era allora Eiichi Fukui, ritrovano nel manga diritto di cittadinanza.[3] Tuttavia, i piccoli battitori e i giovani pugili di carta ispirati dall'Occidente non scompa-

Dall'alto, a sinistra, in senso orario:
Batto-kun ('Il piccolo battitore', 1948-'50), di Kazuo Inoue.
© Kazuo Inoue / Gakudôsha

Kyôjin no hoshi ('La stella dei Giants', 1966-'71, noto in Italia anche come *Tommy, la stella dei Giants*), di Ikki Kajiwara e Noboru Kawasaki.
© Ikki Kajiwara – Noboru Kawasaki / Kôdansha

Otoko do-ahô! Kôshien ('Fanatico! Kôshien', 1970-'75), di Mamoru Sasaki e Shinji Mizushima.
© Mamoru Sasaki – Shinji Mizushima / Shôgakukan

Kuroi himitsu heiki ('L'arma segreta nera', 1963-'65), di Kazuya Fukumoto e Daiji Kazumine.
© Kazuya Fukumoto – Daiji Kazumine / Kôdansha

iono. Negli anni Cinquanta, la spinta della televisione fa dello sport una cultura di massa e glorifica i campioni. Questo gusto procede di pari passo con una vera e propria «politica del corpo». I giapponesi avevano scoperto con rammarico la loro inferiorità fisica rispetto ai vincitori, la cui altezza media superava la loro di quasi dieci centimetri, così come la maniera in cui gli occidentali li rappresentavano quali nani dal naso orrendamente rialzato, alla stregua dell'ignobile Mitsuhirato nel volume *Il drago blu* della serie *Tintin*. Crescere e fortificarsi divengono un obiettivo nazionale, il cui raggiungimento è osservato ogni anno attraverso le statistiche.

A sinistra: *Attack no. 1* (1968-'70), di Chikako Urano, noto in Italia anche con i titoli della versione animata, *Quella magnifica dozzina* e *Mimì e la nazionale di pallavolo*. © Chikako Urano / Shûeisha

A destra: *Football taka* ('Il falco del football', 1977-'79), di Noboru Kawasaki. © Noboru Kawasaki / Kôdansha

Il fumetto contribuirà a suo modo alla glorificazione dello sport. Il manga sportivo si nutre di discipline che si ritagliano la parte del leone sul piccolo schermo, a cominciare dal baseball (*yakyû*). *Shônen Magazine* confeziona varie serie in onore della squadra del momento, gli Yomiuri Giants, i cui lanciatori si allenano come forsennati e utilizzano talvolta delle tecniche segrete ereditate dai ninja per lanciare delle palle «magiche». La televisione e il manga promuovono anche la lotta libera (catch) e il pugilato, che hanno il vantaggio, rispetto alle arti marziali tradizionali, di consentire di opporre agli eroi giapponesi avversari stranieri

In alto: *Sign wa V* ('Il segno è la V', 1968-'70), di Akira Mochizuki, una serie coeva ad *Attack no. 1* ma molto meno nota in Occidente. © Akira Mochizuki / Kôdansha.

Sopra: Il celeberrimo Uomo Tigre nel manga originale, *Tiger Mask*, 1968-'71), di Ikki Kajiwara e Naoki Tsuki. © Ikki Kajiwara – Naoki Tsuki / Kôdansha / SaldaPress

Dall'alto, a sinistra, in senso orario:
Akakichi no eleven ('Gli undici rosso sangue', 1970), di Ikki Kajiwara e Mitsunoshi Sonoda, noto in Italia per la serie animata *Arrivano i superboys*.
© Ikki Kajiwara – Mitsunoshi Sonoda / Kôdansha

Captain Tsubasa (1981-'88, più vari sèguiti posteriori; noto in Italia anche come *Holly* e *Benji, due fuoriclasse*), di Yoichi Takahashi.
© Yoichi Takahashi / Shûeisha / Star Comics

Copertina del primo volumetto di una recente riedizione di *Tsurikichi Sanpei* (1973-'83, noto ed edito in Italia come *Sanpei, ragazzo pescatore*), di Takao Yaguchi.
© Takao Yaguchi / Kôdansha / Star Comics

Ping Pong (1996-'97), di Taiyô Matsumoto.
© Taiyô Matsumoto / Shôgakukan

brutti, sporchi e cattivi. Nel 1964, durante i Giochi olimpici di Tokyo, tutta la nazione sarà sconvolta dalla felicità quando le sue pallavoliste, soprannominate «le magiche dell'Asia», trionferanno in finale contro l'odiata URSS: fioriranno subito molte serie dedicate al volley femminile...[4]

Come tutti i manga, le serie di sport eccellono nell'interpretare la loro epoca. Nel 1968, la ribellione studentesca fa di *Rocky Joe*, il pugile discriminato e arrabbiato, un idolo. Negli anni Settanta, nella misura in cui il Giappone riacquista la sua fierezza nazionale attraverso la potenza economica, le arti marziali tradizionali ritrovano la loro aura. Judo, sumo, kendo e *jô** rifioriscono nel manga al fianco della boxe, e siccome l'automobile è diventata un fiore all'occhiello dell'industria giapponese, i disegnatori mettono in scena anche gli sport automobilistici. Dagli anni Ottanta, nella misura in cui i giapponesi prendono le distanze dallo spirito di gruppo, le discipline individuali come il tennis, il ping pong, la corsa podistica, il ciclismo, il nuoto, il pattinaggio sul ghiaccio, l'alpinismo e finanche l'immersione in apnea acquistano diritto di cittadinanza. Il baseball re-

sta un valore sicuro ma, giudicato troppo meccanico e ripetitivo, vede diminuire la sua quota a beneficio di altri sport di gruppo che lasciano più spazio alle variabili e all'iniziativa individuale. Dodici anni prima della creazione di una lega professionale in Giappone, il calcio (benché già presente da oltre una decina d'anni con la serie *Akakichi no eleven*) esplode con successo su *Shônen Jump* con *Captain Tsubasa* nel 1981, seguito dal rugby e dalla pallacanestro. Nel novero rientrano anche sport (apparentemente...) poco spettacolari come la pesca con la lenza, il biliardo e il golf (passatempo quasi obbligato per i dirigenti giapponesi) o discipline immaginarie come i pattini in linea a motore, che hanno le proprie serie di riferimento.[5]

Touch (1981-'86, noto in Italia anche come *Prendi il mondo e vai!*), di Mitsuru Adachi. Il baseball ha ispirato, come s'è visto, innumerevoli serie di manga; il segreto del successo di questo sottogenere negli anni Ottanta e Novanta, di cui Mitsuru Adachi è maestro, sta non sempre e non più tanto nel drammatizzare l'eterno duello fra il lanciatore e il battitore (come avveniva in serie quali *Kyôjin no hoshi*), ma nell'indugiare sui temi dell'amicizia e degli amori adolescenziali, sui grandi e piccoli drammi della vita giovanile e sulle rivalità fra le squadre.
© Mitsuru Adachi / Shôgakukan

Tempi nuovi, eroi nuovi. I piccoli genii del baseball impegnati a superarsi hanno un po' alla volta allentato la pressione. Reticenti alle imposizioni dei loro allenatori, talvolta grandi golosi o grossi dormiglioni, spesso teppisti, più preoccupati degli affari di cuore che dell'allenamento, le peripezie della loro vita sentimentale hanno assunto tanta importanza quanto quelle del Kôshien, il torneo degli studenti delle superiori che incolla tutto l'Arcipelago davanti ai televisori ogni mese di agosto e che costituisce il Graal dei giovani protagonisti dello yakyû manga. Come in numerosi altri generi, le femmine ormai fanno allungare il collo ai maschi finanche nelle serie di baseball di Adachi, in cui le ragazze strapazzano i dilettanti e talvolta lanciano le palle con maggiore scaltrezza dei ragazzi. Ma che l'eroe sia, come

In alto: *Knock Out Q* (1949-'51), di Sôji Yamanawa.
© Sôji Yamanawa

nelle serie di basket di successo degli anni Novanta, uno sbruffoncello il cui obiettivo iniziale non è altro che sedurre una ragazza, oppure un disabile in sedia a rotelle, l'essenziale è che egli finisca sempre per superarsi per vincere.[6]

Bastonate alla giapponese: dalle giovani canaglie al torneo mortale

Più violenti delle serie di arti marziali, i manga di teppisti mettono in scena combattimenti tra maschi liceali dominanti che si disputano la supremazia su una banda e un territorio. *Otoko gumi* ('Una banda di uomini', 1974-'79), primo grande successo di Ryôichi Ikegami, ha codificato gli elementi costitutivi del genere: lo scontro di due protagonisti dissimili ma che hanno in comune lo stesso «sangue ardente» (*nikketsu*); l'estrema violenza delle risse, che tuttavia non devono mai essere mortali; la fantasia senza limiti nel confezionamento e nell'utilizzo delle armi, dalle classiche mazze chiodate a quelle più inattese (un pallone da rugby) passando per i cani da combattimento; il maschilismo più crudo, tra ragazze appese pubblicamente per i piedi al tetto della scuola e amazzoni soggiogate, tenute sotto scacco dai mastini. Sebbene i due capibanda di *Otoko gumi* provengano l'uno dai bassifondi e l'altro dall'alta società, il loro «sangue ardente» li unirà alla fine nello scontro comune contro un establishment corrotto, e il loro amore sviscerato per il Giappone li porterà a donare la propria stessa vita per la causa.

I teppisti, dunque, in questo caso non lo sono poi del tutto, poiché in fin dei conti incarnano a modo loro anche dei valori positivi. Questo genere resta tuttavia poco rappresentato sul mercato occidentale, senza dubbio a causa dei numerosi occhi pesti, dei setti nasali rotti e delle costole spezzate. Ma una lettura attenta dei quarantadue volumi di *Rokudenashi Blues*, che ha affiancato *Dragon Ball* sulle pagine di *Shônen Jump*, dimostra che genitori ed educatori avevano e hanno torto a spaventarsi per così poco. Perché dietro a questa apparenza frustrata da Mike Tyson di quartiere, il maschio dominante ha un cuore d'oro e aiuta le vecchiette ad attraversare la strada, fa offerte ai questuanti dell'Akahane,* rispetta il divieto di fumare e di bere alcol imposto dalla legge giapponese ai minori di vent'anni, si lascia picchiare perché i suoi uomini presi in

ostaggio dal nemico siano risparmiati e trasforma attraverso il suo carisma il cattivo leader della banda rivale in un perfetto capo responsabile. Di più: per quanto dominante, il maschio è vergine e paralizzato dalla timidezza di fronte alla prediletta del suo cuore. I suoi scagnozzi potranno pure fare i teppisti ma, alla fine delle superiori, seguiranno doverosamente la strada dei loro padri camionisti o bancarellari. Il fuoco ribelle di *Otoko gumi* è estinto, come in tutti i manga, e infine i teppisti di carta rendono onore alle virtù giapponesi, per il bene più grande del conformismo sociale...

Rokudenashi Blues ('Il blues del buono a nulla', 1988-'97), di Masanori Morita. © Masanori Morita / Shûeisha

Sebbene più violento, il genere «torneo» (*katsuto manga*) è più noto ai lettori italiani ed europei. Negli anni Novanta si è assistito alla fioritura di soggetti costruiti attorno a vari tipi di competizione marziale, fra cui la lotta libera, parallelamente alla moda televisiva di questa disciplina spettacolare dove si affrontano gli specialisti delle arti da combattimento più disparate. Nei manga, questi tornei sono quasi senza alcuna regola e talvolta concepiti sul modello della guerriglia urbana o delle prove di sopravvivenza in campo nemico. Molti personaggi non esitano a uccidere per vincere e gli psicopatici più contorti sono i benvenuti. A complicare le cose gli yakuza, o qualche servizio segreto, non sono mai tanto lontani. La struttura morale non ne è però granché intaccata: essa è incentrata su di un giovane eroe erede di una scuola di arti marziali, formato alla rigidità dal suo genitore o da un qualche altro tipo di mentore, che si rifiuta di portare a segno dei colpi mortali e trascende la via della lotta per accedere a una forma superiore di spiritualità.

JoJo no kimyô na bôken (in Italia *Le bizzarre avventure di JoJo*, 1987-2004), di Hirohiko Araki. © Hirohiko Araki / Shueisha / Star Comics

Come numerosi altri generi, il torneo mortale sa mescolarsi con altri filoni e temi. Esso può essere incrociato a superpoteri barocchi o spostato nell'universo dei videogiochi, in una

miscela di inferno violento e realtà virtuale. A ben vedere, si esprime anche attraverso le mutandine all'aria. Ma preserva sempre ciò che ne fa una miniera d'oro e che i maestri del genere si impegnano a sviluppare in quaranta, cinquanta volumi: un serbatoio inesauribile di yamaba smarrite e la possibilità di ripetere all'infinito il soggetto semplicissimo del duello e dei kata che l'estimatore – come l'appassionato di arti marziali – apprezza di per sé e la cui ripetizione fa in definitiva del torneo, per il lettore, un genere molto avvincente.[7]

(Non) parlare di guerra

La guerra costituisce per i mangaka una sfida altrettanto complessa. Il Giappone si ritrova pacifista – o almeno, pacifico – dopo che la Costituzione del 1947 gli proibisce di utilizzare le forze armate, salvo che per azioni difensive, che esso non aveva mai condotte fino a quel giorno. Impossibile, dunque, proporre ai giovani giapponesi l'equivalente del fumetto d'aviazione francese *Buck Danny*, che prosegue da più di sessant'anni una carriera iniziata spazzando i cieli dai perfidi «giappi». Ma è anche difficile, in una nazione che si vanta di aver rinunciato alla guerra una volta per tutte, denunciare l'orrore delle stragi passate senza voler riaprire le ferite rimarginate e profanare gratuitamente la memoria dei morti. Nemmeno Tezuka, per quanto profondamente pacifista, provò a denunciare la Guerra del Pacifico con il furore che anima, riguardo agli eccidi del '14-'18, il Tardi di *Putain de guerre!*. Se alcuni grandi mangaka, come Koremitsu Maetani, Shigeru Mizuki e Leiji Matsumoto, hanno denunciato l'assurda crudeltà delle guerre imperialiste condotte dal Giappone,[8] le loro voci non hanno portato molto lontano.

A sinistra: *Robot santôhei* ('Robot recluta', 1955-'62), di Koremitsu Maetani.
© Koremistu Maetani / Kotobuki Shobô / Hakubunkan

A destra: *Shônen ninja butai Gekkô* ('Gekkô, la truppa dei giovani ninja', 1963-'65), di Tatsuo Yoshida.
© Eredi Tatsuo Yoshida / Shônen Gahôsha

Al contrario, l’arrivo al governo nel 1957 di Nobusuke Kishi, uno spettro dell’epoca militarista, coincise con il florilegio nelle riviste per scolaretti di serie nelle quali dei giovani eroi giapponesi, non potendo vincere la guerra, riconducevano battaglie su battaglie nel Pacifico, sotto il mare o nei cieli.[9] Anche se questi piccoli guerrieri davano prova di un libero arbitrio moderno rifiutando le missioni suicide, queste storie revanscistiche fecero rifiorire un nazionalismo all’antica. Scomparso dopo qualche anno, questo genere è stato riattivato a uso di un pubblico di giovani adulti dalla spinta neonazionalista a partire dagli anni Novanta. Se il messaggio resta ambiguo in *Zipang*, l’affresco attraverso cui Kaiji Kawaguchi immagina che l’irruzione di un incrociatore ultramoderno giunto dal XXI secolo modifichi il corso della Guerra del Pacifico, altre storie belliche mostrano un Giappone che riporta una vittoria gloriosa sugli Stati Uniti.

A sinistra: *Sôin gyokusai seyo!* (‘Combattiamo fino alla morte di tutti!’, 1973), di Shigeru Mizuki. Invece di cantare l’inno nazionale i soldati sacrificati come carne da macello, prima di andare alla carica per incontrare la morte, pieni di paura e rabbia, intonano le cantilene inneggianti le ragazze del bordello militare. Lo stesso Mizuki è sopravvissuto a una di queste «cariche banzai».
© Shigeru Mizuki / Kôdansha

A destra: *Zipang* (dal 2000), di Kaiji Kawaguchi: una suggestiva *splash page* (vignetta a tutta pagina) che mostra un bombardiere americano della Seconda guerra mondiale a confronto con l’incrociatore giapponese del futuro rimaterializzatosi nella fase culminante della Guerra del Pacifico. Un sogno revanscistico? In effetti, nel molto ambiguo *Zipang*, i bombardieri statunitensi sono una preda facile per l’incrociatore ad altissima tecnologia della marina giapponese proiettato in pieno Oceano Pacifico nel giugno 1942, il cui equipaggio dimentica assai presto i limiti imposti nel nostro presente circa la cosiddetta «autodifesa».
© Kaiji Kawaguchi / Kôdansha

Per dipingere la guerra senza polemiche, i mangaka spesso l’ambientano nel passato, che si tratti dell’epopea napoleonica, talvolta arricchita di una dose di fantastico, o della Cina dei primi regni, nella quale Hideki Mori ha ambientato l’affascinante *Bokkô* (‘Stratega’, 1992-’96). Nella sua forma moderna, la guerra è spostata in un universo di finzione neutra, tra il post-apocalittico e il semirealismo, oppure, per la guerra in Vietnam, sotto la maschera quasi indecente di una finzione animalesca.[10] Spesso pubblicate in riviste specializzate dai nomi evocativi (*Combat Action*, *Combat Magazine*), queste serie si rivolgono, arricchite da una gran quantità di spiegazioni tecniche, a un pubblico di appassionati di materiale

militare. Questi ultimi sono legioni in Giappone, dove le armi da fuoco affascinano nella misura in cui le colpisce un divieto quasi assoluto. Si potrebbe d'altronde pensare che il posto preso dalle guerre immaginarie nella cultura popolare di un paese che se le è vietate da solo, dopo esservi stato follemente dedito, rivesta la stessa funzione catartica della fioritura nei fumetti del sesso, costretto tra l'esuberante permissività dello shintô e l'ottusità delle contraddizioni sociali. Si mostrano l'una e l'altro proprio perché il loro accesso è proibito o difficile, e tutti i mezzi sono buoni a tal proposito: nel manga, la guerra fiorisce anche nel futuro del genere mecha e, ancora di più, nell'universo dei samurai.

In alto a sinistra: *Tora no koheichô* ('Il manuale di difesa di Tora', 1957-'58), di Sanpei Wachi; © Sanpei Wachi / Shônen Gahôsha.
In alto a destra: *Zero Sen Red* ('Red Zero', 1961-'66), di Hiroshi Kaizuka; © Hiroshi Kaizuka / Kôdansha

Sopra a sinistra: *Shidenkai no Taka* ('Taka dello Shidenkai', 1963-'65), di Tetsuya Chiba; © Tetsuya Chiba / Kôdansha.
Sopra a destra: *Akatsuki sentôtai* ('Il gruppo di combattimento ‹Alba›', 1967-'69), di Kôhei Sonoda su storie di Shunsuke Aira; © Kohêi Sonoda – Shunsuke Aira / Shôgakukan

A sinistra: *Napoleon* (2003-'10), di Tetsuya Hasegawa.
© Tetsuya Hasegawa / Shônen Gahosha

A destra: Una tavola d'azione da *Sunabôzu* ('Il ragazzo della sabbia', 1999-2005), di Masatoshi Usune.
© Masatoshi Usune / Enterbrain

Il manga storico, o l'orgoglio della scherma nazionale

Niente di più comodo di un samurai per soddisfare il fascino inconfessabile della guerra. Essi scongiurano il fantasma della sconfitta, perché si affrontano tra di loro e, alla fine, il vincitore è sempre il Giappone, di cui i samurai sono ritenuti incarnare lo spirito. Le loro gesta sono una miniera inesauribile di trame, le più popolari delle quali sono ancora oggetto di numerosi adattamenti. La saga dei 47 rônin con la sua apoteosi nel seppuku di gruppo, la battaglia persa in partenza di Shinsengumi contro l'apertura dell'Arcipelago, la vita del sanguinario Musashi Miyamoto o quella del virtuoso Ryôma Sakamoto troppo presto assassinato... Questi racconti combinano a meraviglia la violenza del combattimento, l'esibizione della virilità per interposta spada e quella volontà estetizzante del tragico effimero dell'esistenza che i giapponesi hanno battezzato *mono no aware*. Inoltre, come bonus v'è spesso un magnifico perdente.[11] Gli spadaccini nazionali permettono a una nazione che si dichiara pacifista di saziarsi di violenza guerriera e a un paese che ha ripudiato quel nazionalismo che fece la sua sfortuna di cantare le virtù dello *Yamato damashi*, lo 'spirito giapponese' che non è stato mai così puro come ai bei tempi di Edo, quando i guerrieri troneggiavano alla sommità della gerarchia delle caste in un paese chiuso agli stranieri.

Tuttavia questi guerrieri, le cui lotte intestine avevano insanguinato l'Arcipelago per tre secoli, prima che venisse loro imposto il guinzaglio retrogrado e brutale dello shogunato Tokugawa, erano detestati dal popolo. Il samurai e la sua spada, con cui egli poteva tranciare impunemente un plebeo con il minimo pretesto, erano oggetto di terrore e di odio, come dimostra molto bene l'opera di Sanpei Shirato (*Kamui den*, *Ninja bugeichô*). Per modernizzare il paese, il governo Meiji spogliò i guerrieri dei loro privilegi e delle loro armi e soffocò duramente le loro rivolte. Ma quando le ambizioni imperialiste misero il Giappone in uno stato di guerra quasi permanente, il samurai fu ritirato fuori dalla

Satsuma gishi den ('La leggenda dei samurai di Satsuma', 1977-'82). © Hiroshi Hirata / Nihon Bungeisha

pattumiera della Storia e presentato al popolo come l'incarnazione stessa dello spirito nazionale. La sconfitta lo rispedì nel dimenticatoio, ma appena finita l'occupazione americana, lo spadaccino mitico fu tirato di nuovo fuori dalla cantina. Ce n'era bisogno per confortare l'identità nazionale, piegata dalla sconfitta. I *chanbara** fiorirono in televisione e i *jidaimono** divennero uno dei maggiori generi del cinema e del manga. Alla maniera del Verbo divino nella civiltà cristiana, e in un'infinità di espressioni, il mito guerriero si era fatto carne. O, almeno, manga...

Una cruenta immagine da *Shigurui* (dal 2003), di Takayuki Yamaguchi. © Takayuki Yamaguchi / Akita Shoten

Lo spadaccino nazionale si presta perfettamente a questa dinamica, tanto sa essere plastico. Egli sa interpretare bene sia il miserabile che il grande signore, il protettore dei deboli e il tiranno o l'assassino a pagamento, lo spirito ferreo o la coscienza in preda ai dubbi tanto da rifiutare di uccidere, dopo averlo in genere fatto senza risparmiarsi... Non si sottrae alle combinazioni più degli altri eroi di carta, che si tratti di fantastico, salto nel tempo e fantasia anacronistica, genere poliziesco, commedia sentimentale e un erotismo alquanto sulfureo. Si adatta indifferentemente al pennello gekiga carico di neri di Hiroshi Hirata, alle capigliature esplosive dello shônen e alle rotondità «disneyane» di Tezuka. Ha a che fare con i misteri quasi mistici della fabbricazione del suo strumento da combattimento, tanto che proprio l'arte della creazione di spade è diventata il tema di una serie in cui il fabbro diventa il protagonista. Ma unico, o quasi, tra gli eroi di carta, il samurai rifiuta ancora di cedere le armi davanti al sesso debole. Nell'universo della spada, le donne restano in genere schermidrici di terza classe, assassine ninja che l'autore spoglia a tutto spiano con il pretesto di utilizzare il loro fascino o, peggio, sospettate di attrazione per lo straniero.[12]

Rurôni Kenshin ('Kenshin il vagabondo', 1994-'99, in Italia *Kenshin, samurai vagabondo*), di Nobuhiro Watsuki. © Nobuhiro Watsuki / Shûeisha / Star Comics

E TANTI ALTRI GENERI... 18

Un'opera sul manga che pretendesse di essere esaustiva non avrebbe mai fine. Ogni sforzo per realizzare un catalogo ragionato dei generi si scontrerebbe con l'infinita molteplicità delle ibridazioni. La serie sul Conte Cain è uno «shôjo/dark/morte/horror/gothic», come lo definisce Wikipedia, o uno «shôjo/psycho/gothic», uno «shôjo/poliziesco/fantastico» oppure uno «shôjo/dramma familiare/scientifico/horror»? La qualificazione come «thriller rock-politico-fantastico-scientifico-nostalgico» tiene veramente conto della complessità di *20th Century Boys*? Se *City Hunter* può essere inserito in un sottogenere «burlesco e poliziesco» della commedia sentimentale, possiamo classificare *Angel Heart*, che ne è il seguito, come un ibrido fra quel sottogenere e il sottofilone «innesto», nella vasta categoria «problemi d'identità»? Se *Gto* e *Hanayori dango* appartengono entrambi al *gakuen mono* (storie di ambientazione scolastica) e al prolifico sottogenere «problemi di verginità», quale aggettivo dovrebbe essere usato per defi-

Record of Lodoss War (1988 sgg.), celebre saga fantasy alla giapponese creata da Ryo Mizuno come serie di romanzi nel 1986 e poi espansasi in vari media fra cui i manga. La tavola proposta proviene da uno dei manga, intitolato *Pharis non seijô* (1994, in Italia *The Lady of Pharis*, edita in Italia per la prima volta dalla Dynamic Italia nel 1998), disegni di Akihiro Yamada.

Una bella illustrazione da *Keimusho no naka* (2000, edito in Italia con un titolo che traduce letteralmente quello originale, *In prigione*), di Kazuichi Hanawa.

nire ciò che li differenzia nel loro rapporto con la realtà: «realistico/fantastico e comico» per il primo, «realistico/ sociale e romantico» per il secondo?

La proliferazione delle varianti fa subito naufragare ogni tentativo di sistemazione... Meglio rinunciarvi, allora. Quest'ultimo Capitolo, pertanto, non tratterà i generi maggiori e ben rappresentati sui mercati europei e occidentali in generale, come la fantascienza e le sue molteplici trasformazioni (fra cui le numerose declinazioni lolicom) o il fantasy eroico e le sue declinazioni fantastiche, le cui varianti nipponiche toccano certamente i cliché «nani/elfi/cavalieri» alla Tolkien ma si spingono anche ben più in là. Il manga ci offre senza dubbio il sottofilone «liceali/pianeti lontani/mecha», quello «armi biologiche impazzite *vs* rock'n'roll salvifico», il «maghi/demoni/inquinamento», quello della «cerca del senso e di antiche spiritualità», il «magia/marmocchi sconci/problemi d'identità» e ancora tanti altri, ma si cercherà qui di andare oltre. Inoltre, questo Capitolo non parlerà del cyberpunk e del filone della «sopravvivenza in un futuro disastrato», delle guerre civili interstellari o degli «spazzini dello spazio». Allo stesso modo, eviterà le variazioni tanto divertenti come quella delle «bastonate & mutandine» o del «poliziesco-lolicom», o gli scanzonati emuli nipponici di Arsenio Lupin o il Far West alla giapponese. Non dirà niente nemmeno, per quanto riguarda il registro nero, sul «fantastico/guerresco/medievale» o sulla «ribellione apocalittica contemporanea» né sulle stranezze del genere «psichico-quotidiano».[1]

Sazan Eyes (*3x3 Occhi*, 1987-2002), di Yûzô Takada. © Yûzô Takada / Kôdansha / Star Comics

Più modestamente, questo Capitolo non farà altro che presentare alcuni generi, autori e opere per i quali l'autore prova un'attrazione particolare e che, peraltro, appaiono oggi particolarmente significativi per le recenti evoluzioni artistiche e culturali del manga.

Copertina del primo volumetto della seconda edizione italiana di *Bastard!! Ankoku no hakaishin* ('Bastard!! Il dio distruttore delle tenebre', dal 1988, in Italia *Bastard!!*), di Kazushi Hagiwara. © Kazushi Hagiwara / Shûeisha / Panini

L'inesauribile filone del manga investigativo

L'industria del manga deve alcuni dei suoi più grandi successi alle serie di carattere investigativo (*suiri manga*). L'incredibile *Detective Conan*, mucca da latte di Shôgakukan dal 1994, si inorgoglisce nel 2007 per i 120 milioni di copie vendute, per i suoi sessantaquattro volumi, senza contare le sue traduzioni in ventuno lingue. Nel 2000, Conan ha avuto la pelle di Kindaichi (*Kindaichi shônen no jikenbo*, 'I casi del giovane Kindaichi', 1992-2000), il suo rivale della Kôdansha, ma le avventure di quest'ultimo costituiscono solo la seconda migliore vendita del catalogo manga del loro editore; con i suoi 67 milioni di copie, il detective è superato dal pugile Ippo (*Hajime no Ippo*, dal 1989), che fa il *triplo* di copie.

I giapponesi sono appassionati di letteratura poliziesca e in particolare della scuola classica, basata sugli enigmi alla Agatha Christie, la cui complessa costruzione incontra il loro gusto per le opere minuziose e per quei tropi ricorrenti che sono «la camera chiusa» o «l'ora impossibile». La sua trasposizione in manga rende il genere meno austero. Essa permette di visualizzare con un colpo d'occhio le scene del crimine che l'autore di romanzi gialli deve descrivere attentamente, di rimpiazzare con dei ragazzi e delle ragazze le decrepite Miss Marple e altri canuti Hercule Poirot, e di introdurre una dose di surreale e di fantastico. Facendo dell'adulto Conan un ragazzino riportato all'età dei calzoncini corti da una misteriosa pozione, costretto a svelare gli enigmi per mezzo di un detective imbecille e affiancato da un inventore strambo e da una ragazza di cui non può che sognare a causa della differenza di età, Gôshô Aoyama ha dotato il suo racconto di risorse comiche inesauribili e mantiene costante un elemento di suspense: il piccolo eroe ridiventerà grande un giorno? Certamente: il giorno in cui il suo creatore deciderà di chiudere con lui.

Un genere del futuro? Il silver manga

Nel momento in cui gli editori rischiano di vedere scomparire i milioni di lettori ormai sulla soglia dei sessant'anni o già sessagenari, il silver manga è oggetto di molte speculazioni, ma è anche la ricetta che persuaderà i pensionati giapponesi a continuare a percorrere ogni settimana la strada che li conduce all'edicola. Un solo

grande successo sembra essere stato creato, anche se in maniera non intenzionale, per i baby-boomer oggi invecchiati: *20th Century Boys* (1999-2006), in cui Naoki Urasawa racconta loro come i sogni che nutrivano le loro riviste favorite siano diventati, secondo l'autore, degli incubi. Altre serie, come *Mada ikiteru* ('Ancora vivo', 2006-'07), svelano gli ingredienti che gli editori chiedono ai loro autori di miscelare nella pozione per l'età d'argento: un salaryman sulla via del tramonto totalmente incapace in informatica (autoderisione) è licenziato; abbandonato e lasciato in mutande da una moglie bisbetica e da figli ingrati, tenta di suicidarsi (autocommiserazione strappalacrime); non ci riesce, si rifugia su di una montagna (reminescenze shintô) e scopre di poter vivere con un po' di cultura e di caccia, come ai tempi della sua infanzia rurale (ecologia, nostalgia); novello Robinson delle vette, salva e seduce una ragazza disperata, ridiventa padre (valorizzazione dell'anziano), invecchia e si spegne serenamente, felice e amato (sdrammatizzazione)...

A sinistra: Il protagonista del mesto *Mada ikiteru* ('Ancora vivo', 2006-'07), di Hiroshi Motomiya. © Hiroshi Motomiya / Shûeisha

A destra: Un disegno di copertina di *Saga no Gabai bâchan* ('Nonna Gabai di Saga', dal 2006), di Saburô Ishikawa. © Saburô Ishikawa / Shûeisha

Il silver manga corteggia i lettori maturi e anziani nella nostalgia del Giappone rurale e assicura ai maschi che stanno invecchiando che sono ancora vigorosi. Ma la nonnina ecologica, che recupera a filo d'acqua il legno che galleggia e gli ortaggi invenduti gettati per terra alla fine del mercato, o il salaryman licenziato che si ricicla come novello Robinson Crusoe sulle montagne, sedurranno i baby-boomer cresciuti nelle megalopoli nipponiche?

Meno rocambolesco, *Saga no Gabai bâchan* ('Nonna Gabai di Saga') trasporta il lettore in un villaggio sperduto del Giappone agli inizi degli anni Sessanta (nostalgia), dove un piccolo abitante di città è inviato a casa della nonna (doppia identificazione: l'anziano di oggi è stato quel bambino). All'inizio più che reticente, il ragazzo sarà sedotto da questa nonna povera, attiva, ingegnosa e sorridente (valorizzazione dell'anziano) e apprenderà come lei a recuperare il più piccolo chiodo e a raccogliere la verdura invenduta e la legna per il fuoco. La morale di questo omaggio a un ritorno alla natura è molto in voga e si ritiene sia capace di sedurre gli anziani, i cui bisogni e desideri non sono più quelli di una volta: come ieri hai amato i tuoi nonni, domani i tuoi nipoti ameranno te...

Il celebre *Devilman* (1972-'73) di Gô Nagai, apparso in Italia in più versioni per i tipi di vari editori nel corso degli anni.

Per il resto, gli editori puntano davvero tanto sulla nostalgia. Commissionano dei rifacimenti di serie mitiche degli anni Sessanta-Settanta, come il *Black Jack* (con *Black Jack ni yoroshiku*) e l'*Astroboy* di Tezuka (rivisitato in *Pluto*) o il *Devilman* di Gô Nagai. Ripubblicano anche delle serie di culto divenute altrimenti introvabili, il che permette ai lettori più giovani di riscoprire il pugile ribelle di *Rocky Joe*, il piccolo battitore forsennato di *Kyôjin no hoshi* o il disordine impudico di *Harenchi gakuen*, in un momento in cui la società giapponese è in fermento come quando queste serie leggendarie furono pubblicate.

Il «manga su di me», dall'autoanalisi all'informazione

I giapponesi chiamano il genere autobiografico *watakushi manga* («manga [su] di me»), i cui capolavori sono stati per la stragrande maggioranza pubblicati nelle riviste per lettori intenditori e appassionati (*mania shi*). È su *Garo* che Yoshiharu Tsuge si ritiene abbia creato nel 1966, con *Chiko*, un tipo di fumetto biografico, realistico, intimista, che nei circuiti occidentali sarebbe apparso diversi anni dopo.[2] Questa precocità del manga attesta ancora una volta l'elevato status culturale di cui il fumetto beneficia in Giappone, statuto che gli ha permesso di trattare argomenti profondi allo stesso livello della letteratura in un momento in cui l'Occidente li riservava ancora solo a quest'ultima.

Lo sviluppo di un genere in cui l'autore si mostra in tutte le sue debolezze può sorprendere, in una società estremamente sensibile alla vergogna e che scoraggia la rappresentazione di sé. In Giappone, per trattare la sofferenza psicologica, allo svelamento di sé nello studio dello psicanalista si preferiscono le terapie comportamentali, le quali non servono che a rendere il soggetto in grado di comportarsi correttamente nella società. Ma forse è perché non aveva altre terapie per gestire ciò che assomiglia a un'apocalisse personale (come fa Spiegelman per esorcizzare l'orrore della Shoah) che Tsuge si mette quasi a nudo in *Munô no hito* ('L'uomo in-

capace'), come altri sul divano dello psicanalista, senza vergogna di mostrarsi come un povero fallito, velleitario, credulone, depresso e dalla vita di coppia quantomai infelice.

Oltre a Tsuge e a suo fratello Tadao, il watakushi manga è stato illustrato da Shinji Nagashima, il cui difficile debutto ha ispirato le sue «Storie crudeli di un mangaka». Su *Garo*, Yû Takita ha mischiato i ricordi nostalgici e piacevoli di Terajima, il quartiere popolare dei locali e della prostituzione in cui crebbe a Tokyo dopo la guerra, con dei temi più politici, come la denuncia della pena di morte. Sempre su *Garo*, Shin'ichi Abe si è ricordato della cultura popolare operaia e suburbana del Kitakyûshu della sua giovinezza e poi, giovane provinciale appena sbarcato nella Tokyo degli anni Sessanta, della sua vita amorosa con la capricciosa Miyoko. Shungiku Uchida, una delle rare autrici di questo primo periodo del genere, ha svelato la sua vita di adolescente ribelle negli anni Settanta, fuggiasca recidiva in contrasto con la famiglia e la scuola, poi di donna libera negli anni Ottanta.[3]

Nami no manimani ('In balia delle onde', 1989), di Shungiku Uchida. © Shungiku Uchida / Asahi Sonorama

All'inizio del XXI secolo, il «manga su di me» si è trasformato nella misura in cui l'evoluzione delle mentalità ha valorizzato l'espressione della singolarità individuale. Quando, all'età di 47 anni, viene condannato a tre anni di prigione, Kazuichi Hanawa, disegnatore specializzato in manga di mostri, potrebbe vedere la sua carriera bruciata. La salva non dissimulando nulla della sua esperienza, la più stigmatizzante nella società giapponese. Il successo di *In prigione* (2000), dovuto in parte all'abilità con la quale l'autore ne ha fatto un manga informativo minuzioso sulla vita carceraria – e che ha ripetuto in *Prima della prigione* (2001) con una non meno minuziosa evocazione della cerchia di appassionati di armi giapponesi – ha rivoluzionato il watakushi manga. Le cronache della fuga e della depressione di Hideo Azuma hanno sfruttato lo stesso filone. Anche le nuove disegnatrici corteggiano spesso il semi-autobiografismo, alla maniera di Kiriko Nananan e soprattutto di Q-ta Minami (passata anche lei per *Garo*), senza rivelare veramente quale sia, nelle loro serie, la parte di finzione e quale quella dell'autobiografia.[4]

Quelli che parlano di loro stessi in quest'inizio di secolo lo fanno con un distacco quasi ironico. Il dramma tende a far posto a un simulato distacco. Questo è vero per molti generi del manga ma anche per la letteratura (come per Banana Yoshimoto o Haruki Murakami) e senza dubbio per il Giappone in generale. Come se il paese iniziasse finalmente a liberarsi dal ricordo schiacciante delle vittorie eclatanti e dei disastri della sua storia, e i giapponesi – forse grazie alla crisi – si dicessero che l'essenziale ormai non è più regolare i conti col passato, con il mondo e con sé stessi ma, più semplicemente, l'«averci a che fare».

Problemi d'identità: il Giappone come «nazione cyborg»

Il problema dell'identità costituisce per il manga una fonte inesauribile d'ispirazione. Quello dell'adolescenza, ma anche quello più profondo di un paese incerto della sua posizione tra l'Asia e l'Occidente e a disagio con le trasformazioni modernizzatrici che le sono state imposte, per due volte in un secolo, dai più forti. Si può intravedere un'espressione di questo disagio nel personaggio del cyborg, al quale il manga deve alcune delle sue serie più celebri, a partire da *Cyborg 009*, la saga che Akita Shoten, Kôdansha, Shôgakukan e Shûeisha si contesero tra il 1964 e il 1981 e che fece la celebrità di Shôtarô Ishinomori come giovane autore ribelle, vent'anni prima che *Manga Nihon keizai nyûmon* lo portasse in primo piano come maestro del manga informativo più conservatore.

Il cyborg è persino glorificato, soprattutto da Donna J. Haraway,[5] come un «aldilà postmoderno dell'umanità», liberato dai limiti fisici e psicologici che frenano il potenziale dell'essere umano. Ma la sua versione nipponica appare piuttosto come una creatura aliena, emarginata e votata a un destino doloroso. I nove protagonisti di *Cyborg 009* sono stati tutti addestrati e modificati contro la loro volontà dal cartello del Fantasma Nero, contro il quale essi si levano per salvare un'umanità alla quale la maggior parte di essi già non apparteneva più ancor prima di esserne strappata e nella quale non potranno mai reintegrarsi. La protagonista di *Alita, l'angelo della battaglia* perde i suoi amici, i suoi affetti e tutte le battaglie che per lei contano, e scopre la sua micidiale identità solo per lasciare un mondo, dopo averlo salvato dal-

la catastrofe, che la dimenticherà. In corso dal 2002, *Gunslinger Girl*, recente rimarchevole trasformazione del genere, conclude la sua dolorosa evoluzione. Delle bambine fragili e ferite, trasformate in tristi macchine di morte per mantenere un ordine che non è il loro, non sono che dei giocattoli nelle mani di una burocrazia fredda che le isola dal mondo, manipolate da controllori maschi che le riducono a una dipendenza psicologica totale. I supereroi di Ishinomori avevano una missione e un'identità, per quanto ferita. Alita cercava l'una e l'altra. Le ragazze assassine di Yû Aida, così come la loro timida sorella di *Lei, l'arma finale,* trasformata anch'ella in una sofferente macchina di morte – o la dolente e complessa Sû, protagonista di *Clover* (1997-'99), del gruppo Clamp – non hanno che il sangue sulle loro mani, la sofferenza fisica e psicologica, un corpo dolorante e sterile, un'aspettativa di vita limitata e, come dice il motto della serie, «un po' di felicità» (*chiisana shiawase*).

La suggestiva doppia tavola finale del manga dedicato ad Alita (*Tsutsu yume Gunnm*, in Italia *Alita, l'angelo della battaglia*, 1990-'95), di Yukito Kishiro. © Yukito Kishiro / Shûeisha / Panini

Le serie al centro della cui trama v'è una manipolazione genetica o un innesto organico, o nanomacchine, proliferano negli anni Novanta con lo sviluppo di queste tecnologie. Come le serie di cyborg, esse pongono il problema degli effetti di un'intrusione forzata della tecnologia o di elementi estranei nel corpo o nello spirito di un individuo. Il risultato è talvolta delirante, quando il DNA del leggendario spadaccino Musashi Miyamoto è iniettato nell'involucro corporeo di una liceale tanto ingenua quanto sexy.[6] Ma è più spesso lacerato tra la lotta con sé stesso e un deragliamento micidiale. Come non vedere, ancora una volta, come qui il

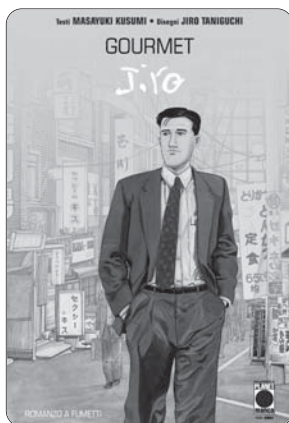
A sinistra: Una delle cyborg protagoniste di *Gunslinger Girl* (dal 2002), di Yû Aida. © Yû Aida / Mediaworks / D/Visual

A destra: Copertina del primo volumetto in edizione italiana di *Clover* ('Trifoglio', 1997-'99), delle autrici del collettivo artistico Clamp. © Clamp / Kôdansha / Star Comics

manga esprima a modo suo un problema che è dell'intera nazione giapponese? In meno di un secolo, essa è stata sottoposta con la forza a un «innesto di modernità» sotto la minaccia dell'imperialismo occidentale, poi a un «innesto di valori» durante l'occupazione americana che le impone una visione del mondo fondata sull'individualismo e su accordi istituzionali estranei alle sue tradizioni. In *Galaxy Express 999*, il giovane protagonista partito in cerca di un corpo meccanico che gli donerà l'invulnerabilità, alla fine della sua ricerca iniziatica finisce per rinunciarvi. Il Giappone non ne ha avuto la possibilità. Ne è uscito molto più forte, ma sofferente. Esattamente come i cyborg del manga.

Passeggiata in forma di haiku e altre «maniacalità»: il manga d'autore

Il *mania manga* corrisponde a ciò che dalle nostre parti è il «fumetto d'autore»: opere che, in linea di principio, si distinguono per la loro originalità grafica e/o narrativa, riflettono una personalità forte e non rientrano in nessuno dei casi previsti dal marketing per i best-seller. Per quanto industriale possa essere il manga, questo filone è sempre stato vivace. Per lungo tempo sostenuto dalle riviste *Garo* e *Com*, lo si ritrova oggi solo nelle pubblicazioni generaliste e il successo che esso riscontra all'estero assicura una notorietà crescente ad autori come Taiyô Matsumoto, Junko Mizuno, Masashi Tanaka o Jirô Taniguchi.

Taiyô Matsumoto ha creato una realtà alternativa di un'inquietante stranezza, tra la violenza dei bambini di *Tekkon Kinkreet* ('Cemento armato', 1992-'98), in cui le prospettive sghembe e il disegno falsamente maldestro, allo stesso tempo morbido e compulsivo, hanno una grande presa sull'immaginario del lettore, e il vagabondaggio del piccolo Matriochka e di Number 5, l'assassino semi-trasparente e semi-ieratico che non manca di ricordare certe opere di Mœbius, di cui sono noti i contatti con numerosi mangaka. Junko Mizuno, la cui scelta di disegnare a colori albi molto brevi la avvicina anche al fumetto europeo, scimmiotta in maniera delirante lo stile shôjo per rivisitare le fiabe occidentali e i manga dell'orrore, fino a spedire Cenerentola in un paese di zombie rockettari.[7] Dal canto suo, Masashi Tanaka ha portato avanti per undici anni la sfida di realizzare una serie animalesca muta, impregnata di crudeltà

A sinistra: La copertina di *Cinderalla* (2000), di Junko Mizuno. © Junko Mizuno / Kôdansha

Al centro: *Kodoku no gurume* ('Il gourmet solitario', 1994-'96), di Masayuki Kusumi e Jirô Taniguchi; qui la copertina dell'edizione italiana. © Masayuki Kusumi – Jirô Taniguchi / Fusosha / Panini

A destra: *Gon* 1991-2002), il tirannosauro in formato ridotto di Masashi Tanaka. © Masashi Tanaka / Kôdansha / Star Comics

e di umorismo e resa da uno stile sofisticato dall'incredibile precisione, che fa di *Gon* (1991-2002), se possibile, un vero marziano nell'universo della narrazione a fumetti giapponese.

Jirô Taniguchi è ritenuto spesso il più «europeo» dei mangaka, uno dei motivi che gli sono valsi, fra i vari riconoscimenti nel Vecchio Continente, il primo premio al festival di Angoulême nel 2003 e il Gran Guinigi a *Lucca Comics & Games* nel 2010. Egli eccelle nei generi più disparati, dall'epopea spiritual-montanara al racconto mistico-citogenetico passando per l'affresco storico meditativo e i piccoli viaggi nostalgici nel tempo. Soprattutto, egli sa fare come nessun altro della saggezza e dell'arte con niente, o quasi: il vagabondaggio, naso per aria e spirito leggero, di un uomo che passeggia per il suo quartiere, l'affetto di una coppia per il suo vecchio cane, i ricordi di un commerciante che pranza in piccoli ristoranti di fortuna e si meraviglia davanti a una scodella di ramen...[8] Ritroviamo, nell'autore di *In una lontana città*, la virtù del

Disegno (part.) di una delle copertine di *Number 5* (2000-'05), di Taiyô Matsumoto. © Taiyô Matsumoto / Shôgakukan

Una tavola tratta dall'edizione italiana di *Aruku hito* (*L'uomo che cammina*, 1990-'91), di Jirô Taniguchi.

non-agire che la cultura giapponese ha ereditata dal buddismo, per il quale «tutto è sofferenza». Sofferenza nata dal desiderio che spinge l'uomo ad agire e di cui egli non si potrà mai liberare se non spegnendo il desiderio e, con esso, proprio la volontà stessa di agire. Il taoismo è andato ancora oltre, poiché ricerca l'immortalità nel ritorno all'età precedente la nascita, quando il feto galleggiava, passivo e felice, nell'utero materno. «Non c'è niente che l'uomo non possa ottenere senza agire»: il precetto è attribuito a Lao Tsu, ma Siddharta sarebbe stato d'accordo e Taniguchi non direbbe certo di no.

Dall'ideale del non-agire il Giappone ha ricavato l'estetica del *wabi sabi*. Wabi è la povertà serena dell'eremita, la ricchezza spirituale e la bellezza nella semplicità. Sabi è la saggezza che viene con l'età, in cui si scopre la felicità nei più piccoli momenti di piacere. Due poesie permettono di gustarne il sapore:

In lontananza
Né ciliegi in fiore
Né foglie d'autunno:
Solo una piccola capanna sulla costa
Nell'ombra della notte che scende.
FUJIWARA NO SADAIE (1162-1241)

Sono in due a guardare i ciliegi
Teste bianche piegate l'una verso l'altra,
Pettegolezzi...
MUKAI KYORAI (1651-1704)

L'uomo che cammina, senz'altro scopo che accogliere ciò che gli sarà dato di vedere, e il buongustaio solitario, raccolto nel semplice piacere di mangiare – da solo, al fine di assaporare pienamente le sue emozioni – che altro fanno se non vivere alla loro maniera, nel Giappone di oggi, una saggezza e un'estetica le cui radici sono vecchie di venticinque secoli? Così il manga ci riporta infine là dove abbiamo iniziato il nostro viaggio: il Giappone dello zen...

CONCLUSIONI
Quale futuro per il manga?

Il manga schiaccerà i fumetti europei?

Come s'è visto, il manga ha iniziato a conquistare definitivamente l'Occidente all'inizio degli anni Novanta. V'è riuscito particolarmente bene in Italia e in Francia. In Francia, nel 1999, v'era ancora una trentina appena di serie tradotte o in corso di traduzioni, e la prima edizione dell'oggi enorme fiera *Japan Expo* aveva attirato solo 3200 appassionati. Com'è già stato menzionato nell'Introduzione, adesso il manga occupa il 37% del mercato del fumetto in Francia e *Japan Expo* ha sfiorato, nell'edizione del 2011, i 200 mila visitatori. Sono stati finora tradotti in francese oltre 530 mangaka e circa 780 titoli, e queste cifre crescono rapidamente: ogni giorno si traducono più di tre nuovi volumetti. In Italia la situazione è ancora più eclatante: in questo paese il numero e il successo complessivo delle grandi, medie e piccole fiere del fumetto, dell'animazione e dei videogiochi supera quello di qualsiasi altro paese europeo e l'affluenza degli appassionati di manga, anime e personaggi giapponesi in generale (si pensi anche solo ai cosplayer, i fan che si travestono come i loro personaggi preferiti) è estremamente massiccia, specialmente nelle maggiori manifestazioni del settore, cioè *Lucca Comics & Games* (135 mila visitatori nell'edizione 2010) e *Romics* (75 mila visitatori nell'edizione 2010). Soprattutto, il primato sconvolgente dell'Italia riguarda la quantità esorbitante di manga pubblicati: sono circa 1400 i titoli

tradotti dai tardi anni Settanta a oggi, un primato assoluto in Europa, in Occidente in generale e di certo anche in larga parte dell'Asia. Un record dovuto a molti fattori, uno dei quali è certamente, come mostrato anche da un'avveduta letteratura critico-accademica, l'enorme e prolungato impatto dei giovani italiani con l'animazione giapponese in TV.

Coloro i quali predicevano che l'«invasione dei manga» avrebbe ucciso il fumetto francese o quello italiano sono stati smentiti. Il successo del manga ha reso più dinamico il mercato del fumetto nel suo insieme. Dal 1999, in Francia il numero di nuovi titoli pubblicati s'è più che triplicato, il numero degli editori di fumetti è passato da 140 a oltre 250, quello degli autori e sceneggiatori francesi da 1100 a oltre 1300 e quello delle riviste da undici a oltre venti. In Italia, tenute in conto le dovute differenze – una maggior concentrazione dei grossi editori storici, una più diffusa presenza di piccoli editori effimeri – la tendenza è simile, grazie anche al grande sviluppo delle scuole di fumetto negli ultimi anni: le scuole esistevano da tempo ma negli ultimi vent'anni moltissimi nuovi iscritti sono stati motivati proprio dalla passione per i manga e un'intera generazione di nuovi fumettisti, tanto in Francia quanto in Italia, è per certi aspetti e almeno in (spesso sostanziosa) parte figlia dei manga. Sta di fatto che anche in Italia, oggi, v'è un numero maggiore di sceneggiatori e disegnatori di fumetti che nel passato.

Il fumetto – domestico o giapponese che sia – oggi viene venduto in Francia anche negli ipermercati. Esso ha conquistato oltralpe, e riconquistato in Italia, una parte del pubblico femminile e interessa ancor di più sia gli adolescenti sia, sempre più spesso, gli adulti. Ha finito di essere considerato un semplice passatempo disimpegnato. Certo, ciò non è dovuto solo al manga – moltissimi sono i fumetti occidentali che hanno contribuito a questo risultato – ma è ormai riconosciuto che i manga, e dunque i fumetti tutti, possono trattare soggetti seri prima riservati solo alla letteratura tradizionale, e la stampa generalista dedica oggi ai manga e ai fumetti, con una certa regolarità, servizi e articoli sempre meglio informati.

Gli editori francesi, tradizionalmente affezionati al classico album cartonato a colori e in grande formato, in questi anni hanno preso in prestito dall'industria del manga alcuni metodi di marketing: per esempio, la pubblicazione di alcune serie prima in volumetti economici e tascabili e poi, eventualmente, in volumi più costosi. Alcuni disegnatori si ispirano, con più o meno successo,

alle tecniche grafiche dei loro colleghi giapponesi, per creare dei *manfra* (manga alla francese). Un processo – per ora limitato – di *métissage* culturale è all'opera lungo dei circuiti creatisi intorno a grandi autori come Jean Giraud (alias Mœbius o Gir) o Frédéric Boilet. Ancora una volta, il fenomeno è estremamente simile in Italia: esso in effetti si è sviluppato nei due paesi più o meno contemporaneamente e in Italia, come noto, dai primi anni Novanta esistono dei tentativi di manga all'italiana e moltissimi autori, come detto anche sopra, sono stati influenzati, a più livelli e con esiti diversi, dagli stili e stilemi dei manga.

Il successo del manga durerà? Da una generazione all'altra...

In Giappone il manga declina lentamente sin dal 1995, a causa di ragioni economiche e demografiche e per via di un generalizzato calo nella creatività della maggior parte degli autori. In Francia, le vendite hanno toccato il loro picco nel 2009 e gli editori si aspettano, per i prossimi anni, un assestamento se non un livellamento. Nulla di fondamentalmente dissimile accade in Italia, dove di recente il calo delle vendite è coinciso con un lieve aumento dei prezzi da parte degli editori, per controbattere tale decremento. Va però detto che in genere le tirature e le vendite dei manga in Italia sono da sempre maggiori che in Francia.

Ad ogni modo, le ragioni di questo declino delle vendite dei fumetti giapponesi sono molteplici. Il pubblico del manga in Occidente conta oggi tre generazioni. La prima è stata sovente definita «Goldrake-generation» in Italia, «génération Goldorak» in Francia. I suoi membri hanno scoperto la cultura pop giapponese a partire dai tardi anni Settanta, attraverso le serie animate in televisione. Oggi si trovano fra i trenta e i quarant'anni e continueranno a leggere manga fintantoché verranno proposti sul mercato titoli maturi. Il manga per adolescenti si esporta facilmente, poiché tratta tematiche e problemi comuni a tutti i giovani del mondo. Non è questo il caso delle serie concepite dagli editori giapponesi per i lettori adulti, fumetti molto legati al contesto sociale, politico ed economico, quando non anche all'attualità, dell'Arcipelago. Gli editori italiani e francesi, allora, tentano di trattenere a sé la Goldrake-generation traducendo anche manga cosiddetti

«di patrimonio», per esempio i classici di Tezuka, di Ishinomori o di Chiba, nonché i capolavori del gekiga. Ma il carattere assai elitario, e a volte troppo datato, di questa offerta di sicuro non permetterà di fidelizzare tutti coloro che hanno ormai da tempo passato l'età degli shônen e degli shôjo.

Il secondo gruppo, la «generazione Dragon Ball», d'altro canto, ha oggi fra i venti e i trent'anni. I suoi membri hanno scoperto la cultura pop giapponese negli anni Novanta. In un momento in cui i manga erano oggetto di energiche critiche da parte degli adulti, per questi ragazzi consumare manga è stato un importante fattore di «distinzione» a vari livelli. Questi giovani sono cresciuti (anche) dentro alle comunità dei lettori, virtuali su internet o faccia a faccia, e a tali comunità rimangono molto legati. Hanno seguito fin dall'inizio i grandi successi dello shônen e dello shôjo che da un decennio tanto bene fanno ai mercati italiano e francese: *Naruto*, *One Piece*, *Fruits Basket*, *Nana*... Ma quando queste serie termineranno, gli editori occidentali rischieranno ciò che a suo tempo attraversò la rivista giapponese *Shônen Jump*, la quale perse il 40% del suo pubblico quando fu portata a termine la sua serie di punta, *Dragon Ball*. Se i temi delle serie di seinen manga (per adulti) rimarranno così poco universali per un pubblico occidentale, la generazione Dragon Ball di qui a qualche anno potrebbe in parte allontanarsi per sempre dai manga.

La generazione dei più giovani, quelli che oggi sono ancora al di sotto dei vent'anni («generazione One Piece»?), ha per la cultura pop giapponese un interesse multiforme, del quale il manga non è il vettore esclusivo e, spesso, nemmeno quello principale. Come gli attuali studenti di scuola giapponesi, anch'essi destinano il loro tempo e il denaro delle loro paghette più volentieri ai videogiochi che non alla lettura. Poiché oggi il manga, tanto in Francia che in Italia o in altri paesi, non è (quasi più) un oggetto di controversie e nemmeno (quasi più) di stupore, esso non apporta granché ai giovani lettori in termini di «distinzione». Questi ultimi, dunque, sentono nei confronti del fumetto giapponese un attaccamento più blando. In particolare, il possesso di una biblioteca personale di fumetti non è ai loro occhi gratificante. Il che certamente non rema a favore degli editori, che devono confrontarsi con una congiuntura sempre più difficile.

Gli editori hanno ucciso la gallina dalle uova d'oro?

Gli editori di manga affrontano una lotta sempre più dura contro le forme di consumo gratuito su internet. Oggi moltissimi lettori conservano centinaia di storie di manga nel loro computer, scaricati dai siti di *scanlations*,* oppure li leggono direttamente on-line su questi siti. E tuttavia, questi stessi lettori possiedono pochissimi volumetti nelle loro librerie di casa. Leggere ogni settimana *Shônen Jump* in versione scanlation due giorni dopo l'uscita del numero in Giappone è oggi molto più «distintivo», e infinitamente meno costoso, che possedere i centododici volumetti di *Naruto* e *One Piece* apparsi finora, il cui prezzo complessivo sorpasserebbe i 700 euro.

Il manga è vittima anche del suo stesso successo: un successo che ha spinto gli editori a riversare indiscriminatamente sul mercato centinaia di serie, molte delle quali mediocri e ripetitive. La reputazione del fumetto nipponico ne risente. Le librerie, le fumetterie e le edicole non sono in grado di distribuire efficacemente questa produzione debordante, l'appassionato vi si perde e si scoraggia, e molte serie non si vendono più che in poche migliaia di copie, bene che vada. A soffrirne, ovviamente, sono anche i profitti degli editori, e l'assestamento/livellamento delle vendite avvenuto nel 2009 non ha fatto che farli calare ulteriormente. Le case editrici europee reagiscono concentrandosi, il che rischia di nuocere fortemente alla diversità dell'offerta e all'audacia editoriale, due caratteristiche fondamentali per fidelizzare i lettori che stanno per accedere all'età adulta.

La discesa dei grandi editori giapponesi in prima linea avrà sul mercato un ulteriore peso. Dopo essersi per lungo tempo accontentati di vendere i diritti dei loro manga, essi vogliono ormai appropriarsi direttamente di una maggiore porzione dei profitti e mettere in opera le loro strategie di marketing, sviluppando in particolare l'offerta a pagamento on-line mediante i telefoni cellulari e i computer palmari (iPad e simili). Per riuscirvi, hanno cominciato ad inglobare alcuni editori francesi e sono presenti con una casa editrice nippoamericana in Germania (TokyoPop), mentre in Italia la situazione, all'apparenza statica, è ancora in divenire. Tuttavia, l'esperienza del mercato statunitense lascia alquanto dubbiosi sull'efficacia di questa strategia: benché la Shôgakukan e la Shûeisha siano presenti negli Usa da tempo mediante la casa

editrice Viz Communications (oggi Viz Media), di cui sono comproprietarie, le vendite di manga arrivano appena a un quarto di quelle registrate in Francia o in Italia, con una popolazione di oltre il quintuplo. E la dura sconfitta subita dalla Sony dopo la sua acquisizione degli studi cinematografici Columbia ricorda che il mercato dei prodotti culturali presenta specificità locali spesso difficili da padroneggiare da parte di attori stranieri.

Perché leggere manga?

La quasi totalità degli appassionati di manga che io e i miei colleghi abbiamo interrogato nelle nostre ricerche affermano che ne leggeranno di sicuro ancora quando avranno cinquant'anni e più. Io stesso, che ho scoperto il fumetto giapponese abbastanza tardi nel corso della mia vita, ne traggo un grande piacere, in un'età nella quale dovrei piuttosto immergermi in opere come *Alla ricerca del tempo perduto*.

Una ragione è l'interesse che nutro per il manga in qualità di universitario, specialista del Giappone contemporaneo. La cultura popolare è un mezzo eccellente per approcciare un grande paese che ha attraversato per oltre centocinquant'anni delle dure prove e ha conosciuto successi più eclatanti rispetto a quelli di tante altre nazioni. È ciò che ho cercato di mostrare lungo l'intero libro: che esso sia comico, drammatico, fantastico o informativo, il manga parla dei traumi del Giappone, delle tensioni e dei problemi che affronta e dei valori sui quali esso fonda la sua forza. Per conoscere il Giappone più da vicino, il manga è una lettura fortemente raccomandabile, tanto quanto quella dei grandi scrittori della letteratura o della stampa economica. Ambiti, questi ultimi, che, per inciso, naturalmente frequento anch'io.

Una seconda ragione è la libertà di una forma espressiva che è sfuggita al puritanesimo religioso, alle oppressioni che la ragione moderna ha imposto alla fantasia, al «buon gusto» standardizzato e alla censura delle autorità. Alimentato da tecniche e strategie di espressione grafica originali, il fumetto giapponese sa far ridere, rabbrividire, commuovere, piangere e indignare meglio di quello occidentale. Il rischio, certamente, è quello di sconvolgere chi non sia abituato a un tale vigore espressivo. C'è da sperare che la libertà creativa del manga sopravviva alla logica commerciale, al pro-

gresso del «politicamente corretto» importato dall'Occidente e alla volontà delle autorità di servirsene per dare del Giappone un'immagine «buona» e, in tal senso, inevitabilmente appiattita...

Nel quadro delle mie ricerche ho recentemente intervistato uno studente che legge manga fin dall'infanzia. Questo ragazzo, proveniente da una famiglia immigrata molto modesta, e che tuttavia è riuscito con suo merito a entrare in uno dei più prestigiosi istituti universitari di Francia, mi ha detto: «Ogni volta che perdevo la speranza di riuscire, pensavo a uno dei miei eroi dei manga e mi dicevo: "se lui è riuscito a realizzare il suo sogno, anch'io posso farcela!" E oggi, ce l'ho fatta». È anche grazie all'ottimismo e alla tenacia di lettori come questo che vien da pensare quanto in effetti il manga, oltre che come fonte di piacere, spesso possa anche essere catalizzatore, per i suoi lettori, di ben più importanti risorse caratteriali...

NOTE

PREFAZIONE

[1] Diamo alle stampe l'opera di Jean-Marie Bouissou a un anno dalla sua uscita in Francia (settembre 2010) e un po' prima delle sue edizioni in inglese prossime venture: uscirà nel 2012 nel Regno Unito per Hurst & Co. e negli Usa per Lynne Rienner. Nel momento in cui l'edizione italiana è in tipografia, il libro ha esaurito in Francia la sua prima tiratura (3000 copie) e sta per essere ristampato come tascabile.

[2] Serie quasi tutte d'animazione, tranne alcune dal vero e qualche altra mista (con scene dal vero e a disegni animati).

[3] Può essere utile notare che, benché con caratteristiche diverse e per alcuni aspetti in misura un po' più ridotta, anche la Francia abbia avuto il suo giro d'affari relativo alla vendita di fumetti, albi illustrati, riviste, giocattoli e prodotti vari ispirati a molti di questi eroi, popolari anche oltralpe, in particolare Goldrake, Candy, Capitan Harlock, Capitan Futuro e altri.

[4] *Eureka*, a. XIV, n. 9, settembre 1980, ed *Eureka*, a. XVII, n. 11/12, novembre/dicembre 1983; Milano, Editoriale Corno.

[5] Per una ricostruzione approfondita e informazioni dettagliate su questi temi cfr. *If – Immagini & Fumetti*, n. 5/8, «Orfani e robot», Milano, Epierre, 1983; *If – Immagini e fumetti*, n. 8, «Mangamania. Vent'anni di Giappone in Italia», Milano, Epierre, 1999; Gianluca Di Fratta, *Il fumetto in Giappone. Dagli anni Settanta al 2000*, Caserta, L'Aperìa, 2005; M. Pellitteri, *Mazinga Nostalgia*, cit. e Id., *Il Drago e la Saetta*, cit.

[6] Pierre Bourdieu, *La distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1979 (trad. it. *La distinzione. Critica sociale del gusto*, Bologna, Il Mulino, 1983).

[7] L'autore fu inviato dall'esercito francese di stanza in Giappone nel 1975 e fu richiamato in Francia nel 1990 per insegnare a «Sciences Po», a Parigi; cominciò a leggere manga,

episodicamente e in versione originale, già nel corso della sua permanenza in Giappone, ma durante quel periodo vide soprattutto molti disegni animati nipponici alla TV insieme ai quattro figli, all'epoca tutti bambini. Ha ripreso a leggere i manga, questa volta in modo fortemente assiduo e, oltre che in giapponese, anche in francese e in inglese, nel 1996; e da allora, come il lettore ha già capito, non ha più smesso.

[8] Per approfondimenti, si consultino ancora le fonti citate sopra, alla Nota 5.

[9] Fonti cartacee: G. Di Fratta, op. *cit.*; Davide Castellazzi, *A-Z Manga. Guida al fumetto giapponese*, Roma, Coniglio, 2004; *IF – Immagini e fumetti*, n. 8/1999, cit.; Francesco Prandoni, *Anime al cinema. Storia del cinema d'animazione giapponese 1917-1995*, Milano, Yamato Video, 1999; Saburo Murakami (pseud.), *Anime in TV. Storia dei cartoni animati giapponesi prodotti per la televisione*, Milano, Yamato Video, 1998; Andrea Baricordi – Massimiliano De Giovanni – Andrea Pietroni – Barbara Rossi – Sabrina Tunesi, *Anime. Guida al cinema d'animazione giapponese*, Bologna, Granata Press, 1991. Fonti su internet: la più completa e precisa, nonché in un perpetuo aggiornamento volto anche a coprire eventuali incompletezze circa il passato, e relativa sia ai manga sia agli anime tanto in Giappone quanto in Italia, è *Anime Click* (Animeclick.it).

[10] Si vedano, fra gli altri, Anne Allison, *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley – Los Angeles, University of California Press, 2006; Joseph Tobin (a cura di), *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*, Durham, Duke University Press, 2004; Guglielmo Signora, *Anime d'acciaio. Guida al collezionismo di robot giapponesi*, Bologna, Kappa Edizioni, 2010; e in genere tutti i numeri della rivista *Mechademia* (cfr. Mechademia.org).

[11] A tal proposito si consultino Timothy Perper – Martha Cornog (a cura di), *Mangatopia: Essays on Anime and Manga in the Modern World*, Englewood, Libraries Unlimited, 2011 e Toni Johnson-Woods (a cura di), *Manga: An Anthology of Cultural and Global Perspectives*, London, Continuum, 2010.

[12] Alle quali vale la pena di aggiungere l'eccellente studio di Sharon Kinsella, *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japan*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2000.

[13] Ci sentiamo solo di menzionare in questa sede, come completamento all'opera di Bouissou per alcuni aspetti informativi e a livello iconografico, i libri *Storia del fumetto giapponese* (vol. I) dell'italiana Maria Teresa Orsi, *Manga! Manga!* dello statunitense Frederik L. Schodt, *Manga* dell'inglese Paul Gravett e *Mille anni di manga* della francese Brigitte Koyama-Richards. Per i dati completi di questi testi cfr. la Piccola bibliografia in fondo al volume.

[14] Il curatore dell'edizione italiana desidera ringraziare: l'orientalista Gianluca Di Fratta, valente co-traduttore, per il suo rimarchevole lavoro; Massimiliano De Giovanni, per aver gentilmente fornitoci alcune immagini di manga editi dalla Kappa Edizioni; Alessandra Marchioni, per aver gentilmente fornitoci alcune immagini di manga editi dalla Panini; Gianni Miriantini della Hazard Edizioni per la solerte gentilezza; Giulia Ponti, per aver reperito alcune immagini della selezione iconografica; gli amici e colleghi Fa-

brizio Mazzotta e Valentina Semprini, per la loro amichevole assistenza; Renato «Slanzard» Pappadà e tutto lo staff di *Anime Click* (Animeclick.it), per le preziose informazioni statistiche sui manga in Italia. Infine, un ringraziamento speciale va a Jean-Marie Bouissou, per essere stato così gentile da venire incontro alle richieste editoriali del curatore: diverse aggiunte al testo, integrazioni o correzioni ad alcuni dati bibliografici e le Conclusioni, scritte appositamente per quest'edizione italiana. Grazie, Jean-Marie: pochi autori del tuo calibro e della tua esperienza sarebbero stati tanto pazienti, modesti e gentili come sei stato tu.

INTRODUZIONE

[1] Ségolène Royale, *Le ras-de-bol des bébés zappeurs. Télé-massacre: l'overdose* ('La misura è colma con i piccoli telespettatori zompacanali. Tele-massacro: l'overdose'), Paris, Lobert Laffont, 1989. Pascal Lardellier, «Ce que nous disent les manga» ('Quel che i manga ci dicono'), *Le Monde Diplomatique*, dicembre 1996, reperibile su internet alla pagina Monde-diplomatique.fr/1996/12/LARDELLIER/7471. Ségolène Royal è una nota politica; è famosa peraltro perché è stata nel 2007 la candidata socialista alla Presidenza della Repubblica francese, battuta da Nicolas Sarkozy. Pascal Lardellier è professore di scienze dell'informazione-comunicazione all'Università della Borgogna (Digione).

[2] Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Univérsitaires de France, 1999; Id., *La bande dessinée: son histoire et ses maîtres*, Paris, Skira – Flammarion, 2009. Harry Morgan, *Principes des littératures dessinées*, Mouthiers-sur-Boëme, Éditions de l'An 2, 2003. Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art* (I ed. 1993), New York, HarperPerrenial, 1994 (trad. it. *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, Torino, Vittorio Pavesio Productions, 1996). Will Eisner, *Comics & Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press, 1985 (trad. it. *Fumetto & Arte Sequenziale*, Torino, Vittorio Pavesio Productions, 1997). Jean-Paul Jennequin, *Histoire du comic book. T. 1: Des origines à 1954*, Paris, Vertige Graphic, 2002.

[3] Questo breve elenco, ovviamente, riflette solo i miei gusti personali. Ma almeno i lettori sapranno «da dove provengo» per quanto riguarda la mia carriera di lettore di fumetti.

CAPITOLO 1

[1] Libri rossi (*akahon*): storie fiabesche o fantastiche. Libri neri (*kurobon*): storie di guerra. Libri gialli (*kibyôshi*): per un pubblico adulto (storie d'amore, di ascesa e affermazione sociale, drammi, riflessioni politiche).

CAPITOLO 2

[1] Vale la pena di menzionare anche l'influenza più tardiva di Georges Ferdinand Bigot (1860-1927), che un quarto di secolo dopo Wirgman crea, anch'egli a Yokohama, un

quindicinale satirico illustrato in francese il cui titolo, *Tôbaé*, rendeva omaggio – prova della sua durevole influenza sulla narrazione grafica giapponese – alle opere dell'abate disegnatore Toba.

2 *Jiji*: 'autonomo'. *Shinpô*: 'notizie, giornale'.

3 Fu adoperato da Kankei Suzuki in *Mankaku zuihitsui* dal 1771, e dall'autore di e-hon Kyôden Santô, in *Shiji no yukikai*, nel 1798. Hokusai li ha fatti dimenticare perché quindici volumi dei suoi disegni, pubblicati col titolo *Hokusai Manga*, furono esposti nel 1867 all'Esposizione Universale di Parigi.

CAPITOLO 3

1 Gô Nagai: *Mazinger Z* (*Mazinga Z*, 1972-'73), *Great Mazinger* (*Il Grande Mazinga*, 1974-'75), il citato *Ufo Robo Grendizer* (1975-'76). Yoshiyuki Sadamoto *et alii*: *Shinseiki Evangelion* (tit. internaz. *Neon Genesis Evangelion*, dal 1995). Yoshiyuki Tomino *et alii*: *Kidô senshi Gundam* ('Gundam, il guerriero dall'armatura mobile', dal 1979 più molti seguiti).

2 *Shônen* e *Shôjo* (Kôbunsha), *Tsukai Shônen* (Shôbunkan), *Manga Shônen* (Gakudôsha), *Shônen Gahô* (Shôhen Gahôsha), *Shônen Shôjo Bôkenô* (Akita Shoten) e *Omoshiro Book* (Shûeisha).

3 *Ryûsei ôji* ('Il principe della stella cadente', 1955-'56) sulla rivista *Chûgakusei no Tomo* ('L'amico dei ginnasiali') e *Manga seibutsugaku* ('La scienza naturale a fumetti', 1956-'57) su *Chûkagu Shokyû Kôsen* ('Il primo livello di ginnasio').

4 Fra gli altri, *Shûkan Bunshun* (Bungei Shunjusha, 1954), *Manga Time* (Hôbunsha, 1956) e *Manga Sunday* (Jitsugyô no Nihonsha, 1959).

5 Il termine graphic novel fu introdotto negli Usa in una rivista specializzata nel 1964 per indicare i fumetti sofisticati provenienti dall'Europa. Nel 1978 se ne servirono il fumettista Will Eisner e l'editore di una sua raccolta in volume di racconti a fumetti (*Contratto con Dio e altre storie*) per evidenziare che quel libro era stato inteso quale espressione narrativa più matura rispetto al fumetto popolare di supereroi o fantascienza.

6 Tatsumi: *Kemono namida* ('Le lacrime della bestia', 1971), *Otoko ippatsu* (1977, in Italia *Lampi*); Umezu: *Hyôryû kyoshitsu* ('La scuola alla deriva', 1972-'74), *Senrei* ('Battesimo', 1974-'76); Hirata: *Satsuma gishi den* ('La leggenda dei samurai di Satsuma', 1977-'82), *Kyûdô no shikon* ('L'anima del Kyûdô', 1969-'70); Satô: *Kuroi kizu ato no otoko* ('L'uomo dalla cicatrice nera', 1977), *Yabô* ('Ambizione', 2000).

7 Tsuge: *Nejishiki* ('Sistema a vite', 1968), *Oba denki mekki kôgyôjo* ('L'officina dello stagnaro Oba', 1973), *Munô no hito* ('L'uomo incapace', 1985-'86); Takita: *Terajima-chô kikan* ('Storie curiose del quartiere di Terajima', 1968-'70), *Genmai pan no hoya hoya* (Caldi, caldi, i piccoli panetti', 1969); Nagashima: *Mangaka zankoku monogatari* ('Storie crudeli di autori di manga', 1961-'64); Shirato: *Ninja bugeichô Kagemaru den* ('Storie segrete del ninja Kagemaru', 1959-'62), *Kamui den* (1964-'71, in Italia *Ninja Kamui*);

Kôjima: *Kozure Ôkami* (1970-’76, in Italia *Lone Wolf & Cub*); Mizuki: *Gegege no Kitarô* (‘Kitarô il ritornante’, 1965-’69, in Italia *Kitaro dei cimiteri*); Chiba: *Ashita no Jô* (1968-’73, in Italia *Rocky Joe, il campione*).

8 *Uchû senkan Yamato* (1974-’77, in Italia *Star Blazers – Corazzata spaziale Yamato*), *Ginga Tetsudô 999* (in Italia *Galaxy Express 999*) e *Uchû kaizoku Captain Harlock* (1977-’79, in Italia *Capitan Harlock*).

9 Tsunoda: per ragazze *Rumi-chan kyôshitsu* (‘La piccola Rumi, la discola della classe’, 1958), sul karate *Karate baka ichidai* (‘Vita di un pazzo del karate’, 1971-’77), sull’occulto *Kyôfu shinbun* (‘Giornale della paura’, 1973-’76) e *Ushiro no Hyakutarô* (‘Hyakutarô [che ti spaventa] da dietro’, 1973-’76); Morita: umoristico *Marude dame o* (‘Il super idiota’, 1964-’67); Nagata: per bambini *Bikkuru-kun* (‘Il piccolo Bikkuru’, 1960-’62).

CAPITOLO 4

1 Dal Gekiga Kôbô: Shigeru Mizuki (*Telebi-kun*, ‘Il piccolo della televisione’, 1965), Takao Saitô (*007 Series*, 1964-’67); dal Tokiwasô: Shôtarô Ishinomori (*Cyborg 009*, 1964-2008), Fujiko Fujio (*Obake no Qtarô*, ‘Qtarô il fantasma’, 1964-’66; *Ninja Hattori-kun*, ‘Il piccolo ninja Hattori’, 1964-’68), Kenji Morita (*Marude dame o*, ‘Il super idiota’, 1964-’67); e lo stesso Tetsuya Chiba (*Shidenkai no Taka*, ‘Taka dello Shidenkai’, 1963-’65).

2 Le 200 pagine che la rivista *Manga 10 000 images* («Osamu Tezuka: dissection d’un mythe», *Manga 10 000 Images*, n. 2, Éditions H, 2009) ha dedicato all’universo di Tezuka sono infinitamente più chiarificatrici di quanto riuscirei a essere io in questa sede. Basti però menzionare i grandi classici per la gioventù, da quelli di fantascienza (*Lost World*, 1958; *Next World*, 1951; *Astroboy*, 1952-’68) allo shôjo (*Ribon no kishi* alias *La principessa Zaffiro*, 1953-’58) e ai racconti per i più piccini (*Tonkaradani monogatari*, ‘Storia della valle di Tonkara’, 1954-’56), passando per le avventure storiche (*Yoake shirô*, ‘Il castello dell’aurora’, 1959-’61), la mitologia (*Unico*, 1976-’79; *Umi no Triton*, ‘Triton del mare’, 1969-’71), il genere con animali (*Kimba, il leone bianco*, 1950-’54), i vampiri (*Don Dracula*, 1979), la saga interplanetaria (*Prince Norman*, 1968; *Kaos*, 1978-’79), il fantastico (*Mitsume ga Tôru*, ‘Il triclope’, 1974-’78) e il mistero (*Nanairo inko*, ‘Il parrocchetto dai sette colori’, 1981-’83).

3 In Giappone la «scuola primaria» unisce quelle che in Italia sono le elementari e le medie.

4 È questa la traduzione letterale del titolo originale giapponese, *Ribon no kishi*; la titolazione tanto francese quanto italiana (e di altri paesi) ne cancella del tutto la voluta ambiguità originaria.

5 L’opera su Mao Zedong è intitolata *Mô Taku Tô* (appunto ‘Mao Zedong’, 1971); la rivista era *Magazine Manga Ampo*.

6 *Shônen King* (edito da Shônen Gahôsha) nel 1963, la citata *Shônen Jump* (Shûeisha) nel 1968, e poi *Shônen Champion* (Akita Shoten) e *Bokura* (ancora Kôdansha), nel 1969.

[1] Basti pensare che, per quanto riguarda la Francia, la quasi totalità delle riviste create negli anni Sessanta e Settanta per gli adolescenti o i giovani adulti – in ordine di entrata in scena *Pilote*, *Hara-Kiri*, *Charlie*, *(À suivre)*, *L'Echo des Savanes*, *Métal Hurlant* – scompaiono negli anni Ottanta, anche se alcuni titoli sono in seguito ripresi. Fra quelli destinati ai più giovani (*Tintin*, *Vaillant/Pif*, *Spirou*, *Le journal de Mickey*), solo gli ultimi due sono sopravvissuti fino a oggi. Un destino simile viene vissuto dalla quasi totalità delle riviste italiane dalla seconda metà degli anni Ottanta alla prima dei Novanta: basti pensare a *Cannibale*, *Il Male*, *Frigidaire*, *Orient Express*, *1984*, *Pilot*, *L'Eternauta*, *Comic Art*, *Corto Maltese* ecc.

[2] *Korokoro* (Shôgakukan, 1977), *Comic Bonbon* (Kôdansha, 1981) e *Fresh Jump* (1982).

[3] *Nakayoshi* e *Shôjo Friend* (quindicinale nel 1974) da parte della Kôdansha, *Ciao* e *Shôjo Comic* (quindicinale nel 1978) da parte della Shôgakukan, *Ribon* e *Margaret* (quindicinale nel 1988) da parte della Shûeisha.

[4] Con *Be in Love* (Kôdansha), *Young You* (Shûeisha) e *Big Comic for Ladies* (Shôgakukan).

[5] Di Adachi: *Touch* (1981-'86, in Italia noto anche come *Prendi il mondo e vai!*), *H2* (1982-'99), *Rough* (1987-'89). Di Takahashi: *Maison Ikkoku* ('La maison dell'attimo fuggente', 1980-'87, in Italia noto anche come *Cara dolce Kyoko*).

[6] Nel 2007 i record di vendita cumulativi divulgati dalla Shûeisha ammontavano a 175 milioni di copie per *One Piece* (*All'arrembaggio!*, 54 volumi), 164 milioni per *Kochikame* (164 voll.) e 150 milioni per *Dragon Ball* (42 voll.). Shôgakukan: 120 milioni per *Meitantei Konan* (*Detective Conan*, 67 voll.), 111 milioni per *Oishinbo* (102 voll.) e 100 milioni per *Doraemon* (45 voll.). Kôdansha: 80 milioni per *Hajime no Ippo* (88 voll.) e 67 milioni per *Kindaichi shônen no jikenbo* (27 voll.). Tuttavia, queste cifre non sono confermate da alcun istituto indipendente.

[7] OAV è la sigla di *original anime video*, film o serie (per lo più miniserie di pochi episodi) prodotti per la diffusione diretta su videocassetta o laserdisc (ma oggi, ovviamente, in DVD) senza passaggi televisivi o cinematografici precedenti.

[8] L'eccellente conoscitrice del mondo degli autori di manga è la ricercatrice e docente universitaria Sharon Kinsella, che ne parla nel suo libro *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2000. Il manga di Hideo Azuma a cui si allude è *Shissô nikki* ('Diario di una scomparsa', 2005); la serie realistica evocata è *Seishun Shônen Magazine* ('La nostra giovinezza a *Shônen Magazine*', 2008), di Makoto Kobayashi.

[9] *Kawa yori mo nagaku yuruyakari* ('Più lungo e lento del fiume', 1983-'85).

[10] Hiroki Endô: *Endô Hiroki tanpen shû 1* (1996-'97); Iô Kuroda: *Nasu* (2000-'02).

[11] Fra le più note: *Mangashugi* ('Mangaismo'), creata nel 1967; *Mangakai* ('Mangalogia'), 1974; *Manga shin hihyô taikei* ('La nuova critica del manga'), 1975.

[12] Il citato *Hyôryû kyoshitsu* di Kazuo Umezu, 1972-'74; *Violence Jack* di Gô Nagai, 1973-'78, edito anche in Italia; *Akira* di Katsuhiro Ôtomo, 1982-'90; *Hokuto no Ken* di Buron-

son e Tetsuo Hara, 1983-'88 (in Italia *Ken il guerriero*); *Kaze no tani no Nausicaä* di Hayao Miyazaki, 1982-'94 (in Italia *Nausicaä della Valle del Vento*).

CAPITOLO 6

[1] A questo proposito cfr. il Capitolo 15, Nota 1.

[2] Il fumetto sugli addetti editoriali è *Henshu-Ô* ('Il Re dei supervisori redazionali', 1993-'97); quello in cui il duo Fujiko Fujio si ritrae è *Manga michi* ('La via del manga', 1970-'72); quello in cui lo fa Nagashima è *Mangaka zankoku monogatari* ('Storie crudeli di autori di manga', 1961-'64). Sul tema degli autori di manga che narrano con enfasi il loro lavoro e la loro vita è esemplare Kazuhiko Shimamoto, *Hoero Pen* (1990-'91, in Italia *Manga Bomber: Pennino di fuoco*).

[3] Yoshihiro Yonezawa, sulla rivista *Comic Box*, dicembre 1992.

[4] Cfr. Hiroki Azuma, *Generazione Otaku. Uno studio della postmodernità* (ed. or. giapp. Tokyo, Kôdansha, 2001), Milano, Jaca Book, 2010.

[5] Come Shinji Nagashima (con il citato *Mangaka zankoku monogatari*), Shungiku Uchida e Shin'ichi Abe, che ritroveremo nel Capitolo 18.

[6] *Watashi wa nannimo kangaenai* ('Io non ne penso nulla', 1983), *Salaryman kiki ippatsu* ('L'impiegato se ne esce di misura', 1985).

[7] Lo yaoi e lo yuri sono manga – spesso e volentieri dalla trama esile, o stramba, o insensata, specialmente gli yaoi – incentrati su amori e passioni erotiche omosessuali, di ambito rispettivamente maschile e femminile; il lolicom, crasi di *Lolita complex* ('complesso di Lolita'), spesso traslitterato in occidente con la pronuncia giapponese *rorikon* o *lolicon*, è un genere incentrato su giovani ragazze adolescenti impegnate in attività sessuali, spesso con uomini adulti.

[8] Nel momento in cui questo libro va in stampa un euro vale all'incirca 120 yen.

[9] *Gunbo*, distribuita in 100 mila copie ogni settimana nella regione di Tokyo fra gennaio e dicembre 2007, e *Comic Yoshimoto*, interrotta al settimo numero.

CAPITOLO 7

[1] Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 1988, p. 1 (trad. it. *Leggere il fumetto*, Torino, Vittorio Pavesio Productions, 2000). Peeters fa riferimento all'autore svizzero Rodolphe Töpffer (1799-1846), considerato uno dei primi veri e propri fumettisti o comunque «inventori» dei primi rudimenti del linguaggio del fumetto.

[2] Autore della serie *Il mercenario* (dal 1980), da cui è presa l'immagine relativa. In Italia questo fumetto pittorico è stato pubblicato in prima edizione negli anni Ottanta sulle riviste *L'Eternauta* (Comic Art) e *Lanciostory* (Eura Editoriale).

[3] Yasuhiro Nakasone (a capo del governo nel 1982-'87), Ryûtarô Hashimoto (1996-'98) e Jun'ichirô Koizumi (2001-'06).

[4] Roland Barthes, *L'Empire des signes*, Genève, Skira, 1970 (trad. it. *L'impero dei segni*, Torino, Einaudi, 2002, p. 106; corsivo nel testo originale).
[5] R. Barthes, *op. cit.*, p. 129.
[6] Jun'ichirô Tanizaki, *Éloge de l'ombre* (ed. or. giapp. *In'ei raisan*, 1933), Paris, Presses Univérsitaires de France, 1977, p. 55 (trad. it. *Libro d'ombra*, in Id., *Opere*, Milano, Bompiani, 2002).
[7] R. Barthes, *op. cit.*, p. 107.
[8] Da alcuni anni nemmeno molti fumetti occidentali usano più tali espedienti, ma la sottrazione di tali indicatori temporali è avvenuta nei manga prima e in modo pressoché indipendente rispetto a quanto accaduto nelle scuole di fumetto occidentali. In ogni caso, nei fumetti popolari più venduti in Europa (*Astérix*, *Tex*, *Dylan Dog* e le altre testate della Bonelli, le storie della Disney ecc.) le didascalie con i marcatori temporali verbali («frattanto...» ecc.) sono una costante del tipo di narratività scelta a monte per tali fumetti.
[9] S. McCloud, *op. cit*.

CAPITOLO 8

[1] La prima guerra sino-giapponese, dal 1895, è seguita da molteplici conflitti circoscritti, prima che il Giappone si impadronisca della Manciuria (1931) e poi lanci un attacco generale contro la Cina (1937). Esso affronta la Russia nel 1904-'05, poi l'Urss dal 1918 al 1925 e nel 1937-'39. La Guerra del Pacifico contro gli americani e le potenze occidentali Alleate inizia nel dicembre 1941.
[2] Strategia tuttavia abbandonata nel 2004, in seguito alla denuncia nel documentario *Super Size Me* (100', Usa 2004) di Morgan Spurlock.
[3] Bruno Bettelheim, *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*, New York, Knopf, 1976 (trad. it. *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Milano, Feltrinelli, 1977).
[4] È il famoso slogan, lo si ricorderà, che appariva sotto il titolo della rivista *Tintin*, una frase fondata sulla concezione di un tipo di fumetto pensato per un pubblico indifferenziato e per titillare il «fanciullo» presente sia nei bambini sia negli adulti.

CAPITOLO 9

[1] Cane telepatico: *Ushiro no Hyakutarô* (1973-'76). Fantasma imbranato: *Obake no Qtarô* (1964-'66). Cricca di vampiri: *Poe no ichizoku* ('La famiglia Poe', 1972-'76). Primo ministro e occhio deambulante: *Gegege no Kitarô* (1965-'69).
[2] Serie animate con le maghette degli anni Sessanta: *Mahô-tsukai Sally* ('Sally la fattucchiera', in Italia *Sally la maga*, 1966-'67), *Himitsu no Akko-chan* ('Il segreto della piccola Akko', in Italia *Lo specchio magico*, 1962-'65). Degli anni Settanta: *Mahô no Mako-*

chan (‘La piccola Mako della magia’, in Italia *Una sirenetta fra noi*, 1970-’71), *Mahôtsukai Chappy* (‘Chappy la fattucchiera’, in Italia *La maga Chappy*, 1972), *Majôkko Meg-chan* (‘La maghetta Meg’, in Italia *Bia e la sfida della magia*, 1973-’74), *Hana no ko Lun-Lun* (‘Lun-Lun, la bambina dei fiori’, in Italia *Lulù, l’angelo tra i fiori*, 1979-’80), *Mahô shôjô Lalabel* (‘Lalabel, la ragazza maga’, 1980-’81). Maghette provocanti: *Cutey Honey* (1973-’74). Anni Novanta e vestitini alla marinara: *Bishôjo senshi Sailor Moon* (1991-’97). Ragazze-gatto: *Tôkyô Mew Mew* (2003-’04).

[3] Città bigie: *Dorohedoro* (dal 1999). Scambio di corpi: *Fairy Cube* (2005-’06). Cacciatori di tesori: *Fairy Tail* (dal 2006). Dee: *Aa! Megamisama* (*Oh, mia dea!*, dal 1988). Adolescenti e alberi giganti: *Inugami* (1996-2002). Parassiti e umani: *Parasyte* (1990-’95). Licei per maghi: *Mahô sensei Negima* (*Negima: Magister Negi Magi*, dal 2003), *MxZero* (2006-’08). Licei per mostri: *Rosario + Vampire* (dal 2004). Alchimisti: *Fullmetal Alchemist* (dal 2001). Esorcisti: *Onmyôji* (1993-2005), *Tokyo Babylon* (1990-’93). Yôkai: *Natsume yûjinchô* (‘L’agenda degli amici di Natsume’, dal 2003), *Mushishi* (1999-2008), *NonNonBâ* (1992). Ragazzine e vecchietti: *Dômu* (1985). Piccoli genii: *Mirumo* (2001-’06), *Kôcha ôji* (‘I principi del tè’, 1997-’04). Angeli e peluche: *Tenshi kôryaku manyûaru* (‘Manuale di conquista di un angelo’, 1998-2000). Dea nordica e Einstein: *Global Garden* (2001-’05). Sotterranei del Parlamento: *X* (dal 1992). Demone-tigre convertito: *Ushio to Tora* (*Ushio e Tora*, 1990-’96). Quaderni fatali: *Death Note* (2004-’06). Studenti, defunti e marionette: *Kurosagi shitai takuhaibin* (dal 2003, in Italia *Kurosagi – Consegna cadaveri*).

[4] Cyborg e programmi: *Kôkaku kidôtai* (tit. internaz. *Ghost in the Shell*, 1989, in Italia anche *Squadra speciale Ghost*). Cyborg e fiori: *Tsutsu yume Gunnm* (1990-’95, in Italia *Alita, l’angelo della battaglia*). Studenti e ginoidi: *Chobits* (2000-’02). Ragazze che escono dal televisore: *Video Girl Ai* (1989-’92). Letti high-tech: *Rojin Z* (1991).

[5] Folklore giapponese: *Itihâsa* (1986-’87), *Kaguya-hime* (1994-2005), *Shirahimeshô* (‘I racconti della Principessa delle Nevi’, 1992, in Italia *La principessa bianca*). Grecia: *Saint Seiya* (*I Cavalieri dello Zodiaco*, 1986-’90). India: *RG Veda* (1989-’96). Valhalla: *Nibelungen no yubiwa* (*L’anello del Nibelungo*, 1990-’91, poi 1997). Ritorni dal regno dei morti: *Mugen no jûnin* (dal 1993, in Italia *L’Immortale*). Guerrieri maledetti: *Samurai Deeper Kyô* (1999-2006).

[6] *Nihon chinbotsu* (‘L’affondamento del Giappone’, 2006-’08), *Taiyô no mokushiroku* (‘L’Apocalisse del sole’, dal 2002).

[7] Susan J. Napier, *The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subersion of Modernity*, London, Routledge, 1996, p. 5.

[8] Anne Allison, *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley – Los Angeles, University of California Press, 2006.

[9] Normalmente in Francia i fumetti hanno meno pagine, sono a colori e costano di più anche perché pubblicati come albi cartonati in grande formato. In Italia la tradizione dei tascabili (Disney, Bonelli, Astorina) e degli albi di supereroi, a prezzo inferiore rispetto

ai cartonati francesi, rende la differenza di prezzo con i convenienti manga meno eclatante che in Francia.

[10] Di Tito (Tiburcio de la Liave), serie creata nel 1982 per la rivista *Okapi* ed edita in venti volumi dal 1983 al 2010.

CAPITOLO 10

[1] Manipolazioni: *Es: Eternal Sabbath* (2001-'04). Ibridazione: *Ayashi no Ceres* (1996-2000, in Italia *Aiashi no Ceres*). Sorelle morte: *Hanshin* ('Semidio', 1984), *Umi no yami, tsuki no kage* ('L'ombra della luna, l'oscurità del mare', 1987-'91). Due gemelli, due destini: *Yasha* ('Demone', 1996-2002), *X* (dal 1992). Conflitto e attrazione incestuosa: *Ayashi no Ceres*, *Monster* (1994-2001).

[2] Rispettivamente protagonisti di *Lone Wolf & Cub*, *Vagabond* (dal 1998), *Kôkô tekkenden Tough* ('Tough, la leggenda del pugno di ferro studentesco', 1993-2003) e *Shamo*.

[3] Le ragazze. Carriere artistiche. Teatro: *Glass no kamen* (in Italia *Il grande sogno di Maya*, 1976-'97). Danza: *Arabesque* (1971-'74), *Ai no Aranjuez* ('Aranjuez dell'amore', 1978-'80), *Swan* (1978-'80), *Lady Love* (1981-'84), *Partner* (1999-2000). Musica: *Itsumo pocket ni Chopin* ('Sempre Chopin in tasca', 1980-'81), *Encore ga sankai* ('Tre bis', 1985-'86), *Nodame Cantabile* (dal 2001). Indossatrici: *Complex* (2002-'04). Moda: *Gokinjo monogatari* (*Cortili del cuore*, 1995-'97). Mondo dello spettacolo: *Cyber Idol Mink* (1999-2002), *Nana* (dal 1999), *Beck* (il cui protagonista è un ragazzo, 1999-2008). Media: *Complex* (2002-'04), *Kimi wa pet!* (*Sei il mio cucciolo!*, 2000-'05). I ragazzi. Panetteria: *Yakitate!! Ja-pan* ('Appena sfornato!! Giap-pane', 2001-'07). Sushi: *Shôta no sushi* ('Il sushi di Shôta', 1992-'97). Go: *Hikaru no go* (1998-2003). Tesori del mare: *One Piece* (dal 1997). Per lo sport si veda il Capitolo 17.

[4] Ivan Morris, *The Nobility of Failure: Tragic Heroes in the History of Japan*, New York, The Noonday Press, 1975 (trad. it. *La nobiltà della sconfitta*, Parma, Guanda, 1983).

[5] Studenti di medicina: *Kirihito* (1970-'71). Samurai: *Hidamari no ki* ('Un albero in un luogo soleggiato', 1981-'86). Adolf: *Adolf ni tsugu* ('A proposito di Adolf', 1983-'85, in Italia *La storia dei tre Adolf*). Ainu: *Shumari* (1974-'76).

[6] Piccoli scolari: *Ki-itchi!!* (dal 2001). Masturbazione: *Gto* (1997-2002).

[7] Sistema politico: *Kunimitsu no matsuri* ('La festa di Kunimitsu', 2001-'05). Scuola: ancora *Gto*. Polizia: *Tôkyô keiji* ('L'investigatore di Tokyo', 1998-2002). Impresa: *Salaryman Kintarô* ('Kintarô il salaryman', dal 1994). Sistema ospedaliero: *Black Jack ni yoroshiku* ('Dite ciao a Black Jack', 2002-'06). Industria del manga: *Henshû-Ô* (1993-'97).

CAPITOLO 11

[1] Serge Tisseron, *Psychanalyse de la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2000.

[2] Testimonianze: nel 1947, *L'ultima estate di Hiroshima* di Tamiki Hara (Napoli, Ancora del Mediterraneo, 2010); nel 1948, *Shikabane no machi* ('La città dei cadaveri', Tokyo, Chûôkôronsha, 1948) di Yôko Ôta. Fiction: *La pioggia nera* di Masuji Ibuse, 1965 (Venezia, Marsilio, 2005).

[3] L'inquinamento da mercurio della baia di Minamata e del fiume Agano, l'inquinamento del suolo con il cadmio nella prefettura di Tôyama e l'inquinamento atmosferico mortale a Yokkaichi.

[4] All'epoca erano stati in Francia circa 1276 franchi e in Italia quasi 380.000 lire.

[5] Vendetta della natura: *Kiseiju – L'ospite indesiderato* (1990-'95), *Inugami* (1996-2002). Virus mortale: *Eden* (1997-2008), *20th Century Boys* (1999-2006). Manipolazione genetica: il citato *Es: Eternal Sabbath* (2001-'04).

[6] Variante banale: *Kidô keisatsu Patlabor* ('Polizia mobile Patlabor', 1989-'94). Armatura bioattivata: *Kyôshoku sôkô Guyver* ('Armatura di potenziamento Guyver', dal 1985). Tenuta muscolare corazzata: *Spriggan* (1989-'96).

[7] O piuttosto, il primo dei molteplici finali successivamente offerti ai fan dallo Studio Gainax, che ha realizzato la serie animata di cui il manga è un sottoprodotto, seguita da numerosi film con svolgimenti e finali alternativi.

CAPITOLO 12

[1] Shikibu Murasaki: *Storia di Genji, il principe splendente. Romanzo giapponese del* XI *secolo* (Torino, Einaudi, 2006). Sei Shônagon: *Note del guanciale* (Milano, SE, 2002).

[2] Takeo Doi: *Anatomia della dipendenza*, Milano, Raffaello Cortina, 2001 e *Omote to ura* ('Facciata e rovescio'), Tokyo, Kôdansha, 1985.

[3] È il titolo del libro, molto interessante, che la sociologa Muriel Jolivet a dedicato alla crisi della mascolinità in Giappone (Arles, Éditions Philippe Picquier, 2002).

[4] Semplici scolari: *Poteto taishô* ('Il generale Patata', 1960-'67), *Nakamura-kun* ('Il piccolo Nakamura', 1964). Accoliti non umani: *Bikkuru-kun* ('Il piccolo Bikkuru', 1960-'62), *Obake no QTarô* ('QTarô, il fantasma', 1964-'66), *Kaibutsu-kun* ('Mostriciattolo', 1965-'69) e *Doraemon* (1969-'97). Oggetti magici: *Kaikyû X arawaru!!* ('Ecco Kaikyû X!!', 1959-'61).

[5] Semplici scolare: *Bara hiro no umi* ('Il mare color di rosa', 1961), *Hassuru Yû-chan* ('L'inarrestabile piccola Yû', 1964). Oggetti magici: *Himitsu no Akko-chan* ('Il segreto della piccola Akko', 1962-'65, in Italia anche *Lo specchio magico*).

[6] Miyako Maki: *Maki no kuchibue* ('Il fischio di Maki', 1960-'63). Suzue Miuchi: *Glass no kamen* ('La maschera di vetro', in Italia *Il grande sogno di Maya*, 1976-'97). Fusako Kuramochi: *Itsumo pocket ni Chopin* ('Chopin sempre in tasca', 1980-'81). Viaggio a Parigi: Makoto Takahashi, *Paris-Tôkyô* (1956).

[7] Giornali, tagliatelle: *Shigoto no uta* ('Ode al lavoro', 1973). Cipolle: *Hôchônin Ajihei* ('Ajihei l'affettatore', 1973-'77). Sushi: *Tekka no Makihei* ('Makihei, il preparatore di sushi', 1978-

’80), *Shôta no sushi* (‘Il sushi di Shôta’). Pachinko: *Kugishi Sabuyan* (‘Sabuyan il pianta-chiodi’, 1971-’72). Carpentieri: *Tateshi no kensaku* (‘Tateshi il carpentiere’, 1977).

[8] Passioni omosessuali: *Jûichigatsu no gymnasium* (‘Il ginnasio di novembre’, 1971), *Thomas no shinzô* (‘Il cuore di Thomas’, 1974). Incinte: *Tanjô* (‘Nascita’, 1970-’71). 1789: *Lady Oscar* (1972-’73). Nello spazio: *Jûichi-nin iru!* (in Italia *Siamo in 11!*, 1975), *Tera e!* (‘Verso la Terra’, 1977-’80). Inferno: *Hoshi no tategoto* (‘L’arpa delle stelle’, 1960-’62). Ovatta: *Ouate no kuniboshi* (‘La stella d’ovatta’, 1978-’87). Principe Shôtoku: *Hi izuru tokoro no tenshi* (‘Il sovrano del Paese del Sol Levante’, 1980-’84).

[9] Hideko Tachikake: *Na-chan no hatsukoi* (‘Il primo amore della piccola Na’, 1976), *Hana buranko yurete* (‘Un fiore che dondola sull’altalena’, 1978-’80), *Hitotsu no hana mo kimi ni* (‘Un fiore anche per te’, 1984). A-ko Mutsu: *Sukoshi dake kataomoi* (‘Solo un po’ corrisposto’, 1978), *Kinô mita yume* (‘Il sogno che ho fatto ieri notte’, 1979). Yumiko Tabuchi: *Crocus saitara* (‘Quando lo zafferano fiorisce’, 1976), *Natsu kara no tegami* (‘Una lettera dell’estate’, 1979).

[10] Spinte: *I”s* (1997-2000), *Gakuen tengoku* (‘Paradiso scolastico’, 2003-’05), *Okusama wa joshikôsei* (‘Mia moglie è una studentessa’, 2002-’07). Sport: *Rough* (1987-’89), *H2* (1992-’99). Poliziesco: *City Hunter* (1985-’91). Extraterrestri: *Urusei Yatsura* (*Lamù, la ragazza dello spazio*, 1978-’87). Vampiri: *Tokimeki Tonight* (‘Batticuore Tonight’, 1982-’94, più noto in Italia come *Ransie la strega*). Dee: *Aa! Megamisama* (dal 1988, in Italia *Oh, mia dea!*). Vhs: *Video Girl Ai* (1989-’92). Videogiochi: *Compiler* (1991-’92).

[11] Uomini: oltre a Ikki Kajiwara e al prolifico Mitsuru Adachi a partire da *Miyuki* (1980-’84), si può menzionare Kimio Yanagisawa (*Tonda Couple*, ‘La coppia che vola’, 1978-’81), Mitsuru Miura (*The Kabocha Wine*, ‘Il vino di zucca’, 1981-’84), Kazuhiro Kiuchi (*Be-Bop High School*, 1983-2003). Donne: oltre a Rumiko Takahashi, Mariko Iwadate (*Hatsukoi jidai*, ‘Il tempo del primo amore’, 1975; *Futari no doa*, ‘Una porta per due’, 1976), Kazuko Makino (*Highteen Boogie*, 1978), Ikeno Koi (*Tokimeki Tonight*), Sakura Chitose (*Hôgako xxx*, ‘Doposcuola xxx’, 1998; *Lovely Wars*, 1999).

CAPITOLO 13

[1] Coppie invertite: *F.Compo* (1996-2000). Ragazzacci dal viso di bambola: *Pretty Face* (2002-’03). Ragazzo / sorella gemella: *Mint na bokura* (in Italia *Cuore di menta*, 1997-2002).

[2] Ospedali: il citato *Black Jack ni yoroshiku* (‘Dite ciao a Black Jack’, 2002-’06). Quartieri: *Ikebukuro West Gate Park* (2000-’04). Prostituzione: *Delivery* (2007). Salarymen complessati: *Tetsujin Ganma* (Ganma, l’uomo di ferro’, 1993-’95).

[3] Anne Garrigue, *Japonaises, la révolution douce* (‘Le giapponesi, la rivoluzione delicata’), Arles, Éditions Philippe Picquier, 2000.

[4] Famiglie allargate e cuori esitanti: *Marmalade Boy* (1992-’95, in Italia *Piccoli problemi di cuore*). Sole o a casa con uomini: *Fruits Basket* (1998-2006), *Complex* (2002-’04),

Mars (1996-2000). Diavoli a quattro: *Gals!* (1999-2002). Resistenti ai bulli: il citato *Hanayori dango* (1992-2004). Indossatrici: ancora *Complex, Aidoru*: *Cyber Idol Mink* (1999-2002). Rockettare: *Nana* (1999–). Sposate con i professori: *Complex*. Spade in pugno: *Utena* (1997-'98). Salvatrici in gonnella: *Sailor Moon* (1992-'97). Storia o fantasmagoria: *Basara* (1990-'98), *Temma no ketsuzoku* ('Il clan di Tenma', 1992-2000), *Azumi* (dal 2004), *Sora wa akai kawa no hotori* ('Il cielo in riva al fiume rosso', 1995-2003), *Tsuru* (1999-2000). Mecha: *Appleseed* (1985-'89), *Evangelion* (dal 1995). Post-apocalittico: *The Legend of Mother Sarah* (1990-2004).

[5] Presi d'assalto: *Asatte Dance* (1989-'91). Uomini sposati, ragazze incinte: ancora *Nana*. Incesto: ancora *Mars*. Libere dal loro corpo: tutta l'opera delle nuove autrici. Iniziativa sessuale: *Katte ni senka* ('Corso a piacere', 1981-'82), *Konya mo sexual* ('Anche stasera, sesso!', 1984). Tra donne: *Love My Life* (2000-'01). Animali da compagnia: *Kimi wa pet!* (*Sei il mio cucciolo!*, 2000-'05). Partorienti: *Mangetsu no yoru* ('Notti di luna piena', 1995-'99). Selezione del seme: *Nagare niwashi Niwa Zaemon* ('Niwa Zaemon, il giardiniere errante', 1998-2005). Rinuncia alla laurea: *Happy Mania* (1995-2001). Sotto le armi: *Yamato nadeshiko to umareta wa* ('Sono la donna giapponese ideale', 1997), *Doitsumo koitsumo* ('Ognuno', 1999-2001). Direttrici aziendali: *Kono hito ni kakero* ('Puntiamo su di lei', 1994-'97). Avvocatesse: *Hikari to yami no hôteshiki* ('L'equazione di luce e ombra', 1991-'99). Scienziate: *Es* (2001-'04). Registe: *Ashita no ôsama* ('Il re del domani', 1997-2001). Yakuza: *Tôkyô Crazy Paradise* (1996-2001). Quantità di amanti: *Asobi ni ikô yo* ('Andiamo a giocare', 2006–). Denunce di incesto: *Zankokuna kami wa shihai suru* ('Un dio crudele ci governa', 1992-2001), *Kyô mo minna genki desu* ('Anche oggi stiamo tutti bene', 1995-'96), *Imagine* (1995-'99). Thriller: *Banana Fish* (1985-'94).

[6] Semplice quotidianità: *Haruchin* (1998). Pugili: *Bx* (1999).

[7] Agnés Giard, *Dictionnaire de l'amour et du plaisir au Japon* ('Dizionario dell'amore e del piacere in Giappone'), Paris, Glénat, 2008.

[8] Bruno Bettelheim, *Symbolic Wounds: Puberty Rites and the Envious Male*, Glencoe (IL), The Free Press, 1954 (trad. it. *Ferite simboliche. Un'interpretazione psicoanalitica dei riti puberali*, Firenze, Sansoni, 1973).

[9] U-Jin: *Angel* (1988-'91). Katsura: *I"s* (1997-2000). Kobayashi: *Okusama wa joshikôsei* ('Mia moglie è una studentessa', 2002-'07).

[10] Re: *Ludwig II* (1995). Poliziotti: *New York New York* (1995-'98). Liceali: *Gakuen tengoku* ('Paradiso scolastico', 2006-'07). Attaccabrighe: *Kizuna* ('Legami', 1993-2008). Angeli e demoni: *Seimaden* ('La leggenda del sacro demone', 1994-'99).

CAPITOLO 14

[1] Théo Lesoualc'h, *Erotique du Japon*, Paris, Henri Veyrier, 1978.

[2] Il lettore curioso potrà consultare Agnés Giard, *L'imaginaire érotique au Japon*, Paris, Albin Michel, 2006 e Joan Sinclair, *Pink Box: Inside Japan's Sex Clubs*, New York, Abrams, 2006.

[3] F.L. Schodt, *op. cit.*, p. 132.

[4] Nel manga di Makoto Kobayashi *Chichiyonmanchi* (1998-2002, in Italia *Porompompin* 2002).

[5] Corpi in vendita: *Delivery* (2007), *Ikebukuro West Gate Park* (2000-'04, poi 2008-'09). Manipolazione a base di sesso: *Shiitsu no sukima* ('Uno spiraglio tra le lenzuola', 1997).

[6] Purgatori per vergini: il citato *Porompompin*. Strane borgate: *Uroshima monogatari* ('Racconti di Uroshima', 2000). Iniziazioni adolescenziali: *Hanazono merry-go-round* ('Le montagne russe del giardino dei fiori', 2001-'02). Ancelle e falli: *Tajikarao* (1999-2000).

[7] Romanzo nero: *Banana Fish* (1985-'94). Azione di polizia: *Gunsmith Cats* (1991-'97). Fantascienza: *Seraphic Feather* (1993-2008).

[8] Ishikawa con una serie shôjo (*Uepon*) su *Hana to Yume* nel 1985. Nôjô con le serie consacrate agli scacchi giapponesi su *Big Comic Spirits*. Ebisu con le sue serie umoristiche sull'universo dei salarymen.

[9] Humour: *Ogenki Clinic* (*La clinica dell'amore*, 1987), *Golden Boy* (1992-'97), *Angel* (1988-'91), *Kanojo no inbô Conspiracy* ('Conspiracy – Il suo complotto', 1994). Storico: *Ludwig II* (1995). Arti marziali: *Tenjô Tenge* (*Inferno e Paradiso*, dal 1997). Fantasy eroico: *Dark Wirbel: Haran hen* ('Dark Wirbel – Capitolo del conflitto', 1993), *Hajimari no daichi Zioid* ('Zioid, il primo continente', 1997). Fantastico: *Urotsukidoji* (1987), *Injû gakuen* ('La scuola delle bestie dissolute', 1989), *Bondage Fairies* (1993), *Kirara* (1993-'97), *Devil Touch* (1996), *Vampire Master* (1993-2003). Società: *Nagi-chan no yûutsu* ('La malinconia della piccola Nagi', 1996).

[10] Si considera generalmente che *lemon* designi l'insieme della produzione; *H* o *etchi* (o *ecchi*), le serie erotiche e il porno soft; *hentai*, le serie più hard e/o implicanti perversioni. *Yuri* o *shôjo ai* designano gli amori saffici; *yaoi*, *boys' love*, *tanbikei* e *shônen ai*, le serie d'amore e/o sesso tra maschi; *lolicom* (complesso di Lolita), la pedofilia riguardante le bambine; *shôtacom* (complesso di Shôtarô), quelle con bambini; *furry*, le serie in cui delle figure animali antropomorfiche prendono il posto delle ragazze; *tentacle*, quelle in cui esse sono rimesse ad alieni sul genere piovra; ecc.

[11] Crasi di «sembianza» (*buri*) e «bambino» (*kodomo*).

[12] Le principali vittime saranno U-Jin (*Angel*), Naoki Yamamoto (*Asatte Dance*) e Milk Morizono, specialista di serie spinte per un pubblico femminile.

CAPITOLO 15

[1] Roland Barthes, *Mythologies*, Paris, Le Seuil, 1957 (trad. it. *Miti d'oggi*, Torino, Einaudi, 1975).

[2] Nome che ricorda una possibile crasi dei nomi Matsui e Sumimoto, due dei più grandi conglomerati d'impresa giapponesi.

[3] FOB (*Free on board*, tradotto in italiano con 'Franco a bordo'), CIF (*Cost, insurance and freight*, 'Costo, assicurazione e carico') e FAS (*Free alongside ship*, 'Franco banchina'):

tre metodi per fatturare le merci d'esportazione. *Local content*: 'contenuto locale', clausola che fissa la percentuale minima dei beni prodotti localmente che un prodotto deve contenere al fine di non essere considerato (e tassato) come «importato».

[4] Ex gaglioffo: *Salaryman Kintarô* ('Kintarô il salaryman', dal 1994). Direttrici: *Kono hito ni kakero* ('Puntiamo su di lei', 1994-'97). Alberghi: *Hotel* (1984-'88). Pmi: *Naniwa kin'yûdô* ('La via della finanza alla maniera di Osaka', 1990-'95).

[5] Il termine *Gômanism* unisce il termine giapponese *gôman*, 'fierezza, orgoglio', che può contenere anche la marca di 'arroganza, tracotanza', al suffisso inglese *-ism*.

[6] Cina: *Manga Chûgoku nyûmon: Yakkaina rinjin no kenkyû* ('Introduzione alla Cina a fumetti. Ricerche su un vicino scomodo', 2005). Contro la Corea del Sud: *Manga Kenkanryû* ('‹Abbasso la moda coreana – a fumetti', 2005). Manwha: *Nambul: War Stories* (1994).

[7] Il quale – tra le altre cose – nel racconto di una guerra futura tra gli Stati Uniti e il Giappone (*Debito d'onore*) ritiene che il nazionalismo esacerbato di questo tipo va bene se americano ma non è appropriato nella sua declinazione giapponese.

[8] Forze armate: *Doitsumo koitsumo* ('Ognuno', 1999-2001), *Yamato nadeshiko to umareta wa* ('Sono la donna giapponese ideale', 1999-2001). Vocazione medica maschile: *Super Doctor K* (1988-'98), *Black Jack ni yoroshiku* ('Dite ciao a Black Jack', 2002-'06). Vocazione medica femminile: *Kochira Tsubaki sanfujinka* ('Qui è la clinica di ostetricia Tsubaki', 1990-2001), *Nurse Station* (1991-2001), *Kyûkyû Heart chiryôshitsu* ('Sala terapia d'urgenza al cuore', 1997-2001). Avvocati: *Hikari to yami no hôteshiki* ('L'equazione di luce e ombra', 1991-'99). Campagna: *Tsuchi no ko* ('Figli della terra', 2002-'03). Donne in azienda: il citato *Kono hito ni kakero* ('Puntiamo su di lei', 1994-'97).

[9] Giornalisti: *Newsman* (dal 2007). Insegnante: *Yomawari sensei* ('Maestro guardia notturna', dal 2005).

[10] Usurai: *Naniwa kin'yûdô* ('La via della finanza alla maniera di Osaka', 1990-'95), *Yamikin Ushijima-kun* ('Il piccolo Ujishima, l'usuraio', dal 2004). Commercio del sesso: *Delivery* (2007). Hirokane: *Ningen kôsaten – Human Scramble* (1980-'90). Comicità stridente: *Warau Salesman* ('Il venditore che ride', 1968-'71 e 1990-'95). Grand Guignol: *Happy People* (1984).

[11] Panettieri: *Yakitate!! Ja-pan* ('Appena sfornato!! Giap-pane', 2001-'07). Enologia: *Somurie* ('Sommelier', 1996-'99), *Kami no shizuku* ('Le gocce di Dio', dal 2004).

[12] *Taishi kakka no ryôrinin* ('Il cuoco di sua eccellenza l'ambasciatore', 1998-2006).

[13] Scienze complesse: *Gensoshuki: moete oboeru kagaku no kihon* ('Impara le basi della chimica con il moe: la tavola periodica degli elementi', 2008).

[14] Sanità: *Ôtsuka manga Healthy kenkô* ('La salute a fumetti di Ôtsuka', dal 1989). Borsa: *Manjû kowai* ('I manjû mi fanno paura', 1983). Governo e amministrazione: *Yo no naka ko natteiru: Seifu, Kokkai, kankocho no shikumi* ('Accade nel mondo. I meccanismi del governo, della Dieta e degli enti pubblici', 1989).

[15] Takeshita: *Takeshita Noboru: Wakaki hi no chôsen* ('Takeshita Noboru. La sfida dei giorni della giovinezza', 1998). Comunità europea: *Manga Eu to Euro* ('L'Unione euro-

pea e l'euro a fumetti', 2004). Marina degli Stati Uniti: *Manga Cvn 73 Uss George Washington* (2008). Coinvolgimento politico: *Tô! Taneda Michio de gozaimasu* ('Piacere! Mi chiamo Michio Taneda', 2007). Linguaggio dei sordi: *Waga yubi no Orchestra* ('L'orchestra delle nostre dita', 1991-'92). Mine e bambini-soldato: *Mitsurin shônen* ('Il ragazzo della foresta', 2006-'07).

16 Abbreviazione di *character* con pronuncia giapponese.

CAPITOLO 16

1 Abbreviazione di *Kochira Katsushika-ku Kameari-kôen mae hashutsujo* ('Qui è la stazione di polizia davanti al parco Kameari, distretto di Katsushika').

2 Furfanti: *Osomatsu-kun* ('Il piccolo Osomatsu', 1962-'73). Collegi strambi: *High School Kimengumi* (1982-'87). Agenti di commercio: *Warau Salesman* ('Il venditore che ride', 1968-'95). Lottatori: *Kinnikuman* ('Muscleman', 1979-'87).

3 Salarymen: tutta l'opera di Yoshikazu Ebisu. Office ladies: *Ol shinkanron* ('Teoria dell'evoluzione delle ol', dal 1989). Liceali maschi: *Ike! Ina-chû takkyûbu* ('Va'! Il club di ping pong di Ina-chû', 1993-'96). Liceali femmine: *Azumanga daiô* ('Il grande re Azumanga', 1999-2002). Classe media e bambini: *Crayon Shin-chan* (dal 1990).

4 Allo stato puro: il citato *Maison Ikkoku* (1980-'87), *Love Hina* (1998-2001), *Ichigo 100%* (2002-'05). Travestitismo: il citato *F.Compo* (1996-2000). Fantascienza: il citato *Lamù* (1978-'85), *To-Love-Ru* (dal 2006). Fantastico: il citato *Oh, mia dea!* (dal 1988), *Sumeba Miyako no Cosmos-sô: Suttoko taisen Dokkoidâ* ('Dokkoider, la folle grande battaglia. Vivere nella villa Cosmos della capitale', 2000-'04). Azione: il citato *City Hunter* (1985-'91). Erotismo: i menzionati *I"s* (1997-2000) e *Okusama wa joshikôsei* ('Mia moglie è una studentessa', 2002-'07).

5 Spirali: *Uzumaki* ('Spirale', 1988-'99). Bocche, fluidi, fecondazioni, rossetti: *Kuchisake onna densetsu* ('La leggenda della donna dalla bocca spaccata', 1995, 1997). Follie ossessive: *Phantom Stalker Woman* (1993).

6 *Gekkan Halloween* (Sonorama Asahi, dal 1986), *Suspiria* (Akita Shoten, 1986-2001), *Mistery Bonita* (Akita Shoten, dal 1987), *Suspense & Horror* (Kôdansha, 1987-'98).

7 Gli snuff movie sono film ritenuti mostrare delle vere esecuzioni, uccisioni, torture, mutilazioni. L'attore Charlie Sheen, convinto (a torto) di averne visto uno, corse a denunciare all'Fbi uno dei film della serie *Guinea Pig*.

8 *Ombre giapponesi* (*Shadowings*, 1900), Roma-Napoli, Theoria, 1992; *Nel Giappone spettrale* (*In Ghostly Japan*, 1899), Milano, Tranchida, 1991; *Storie di spettri giapponesi* (*Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things*, 1903), Milano, Tranchida, 2001.

9 *Zangekikan* ('La casa della tragedia', 1987-'93), il secondo e il terzo volume.

10 Coltelli nell'occhio: il citato *Zangekikan*, il terzo volume. Adolescenza: *Sôichi no noroi no nikki* ('Il diario delle maledizioni di Sôichi', 1998). Pianeti: *Jigokuboshi Remina* ('Remina, il pianeta infernale', 2005).

[11] Incesto: ancora *Zangekikan*. Kazuo Umezu: il già citato *Senrei* ('Battesimo', 1974-'76).

[12] Laboratori dell'esercito: *Higanjima* ('L'isola dell'equinozio', dal 2003). Fuga: *Vampire Hunter D* (2007). Struggimenti: *Dahlia the Vampire* (1996). Bastardi: *Vampire Master Dark Crimson* (1999-2003), *Blood: The Last Vampire* (2000). Confronti: *Vampire Knight* (dal 2005). Un gioiello d'autore è il citato *Il vampiro che ride* (1983), di Suehiro Maruo.

[13] Lubricità: il citato *Vampire Master Dark Crimson*. Host Club: *Blood Hound – Il Club dei Vampiri* (2003-'04). Scuola: i citati *Rosario + Vampire* (dal 2004) e *Vampire Knight* (dal 2005). Lolicom: *Vampire Princess Miyu* (1998-2002). Londra di cartapesta: *Hakushaku Cain shiirizu* (1991-2003): anche se il Conte Cain non è un succhiatore di sangue, il suo aspetto da serial killer, cappello a cilindro e mantello nero, lo ascrive facilmente nella schiera delle orribili figure importate.

CAPITOLO 17

[1] O anche *sport konjô*, contratto in *spokon*, che sta a significare 'temperamento sportivo'. Nomen omen...

[2] Baseball: fra i tanti, *Batto-kun* ('Il piccolo battitore', 1948-'50). Boxe: fra i tanti, *Knock-out Q* (1949-'51).

[3] Arti marziali: *Igaguri-kun* ('Il piccolo Igaguri', 1952-'54). Piccoli spadaccini: *Akadô Suzunosuke* ('Suzunosuke dalla rossa corazza', 1954-'60).

[4] Giants: *Kyôjin no hoshi* ('La stella dei Giants', 1966-'71). Palle magiche: *Kuroi himitsu heiki* ('L'arma segreta nera', 1963-'65). Catch: *Tiger Mask* (*L'Uomo Tigre*, 1968-'71). Boxe: il pluricitato *Rocky Joe*. Pallavolo femminile: *Attack no. 1* (1968-'70), *Sign wa V* ('Il segno è V', 1968-'70).

[5] Judo: *Yawara!* (1986-'93). Sumo: *Notari Matsutarô* (1972-'98). Kendo: *Musashi no ken* ('La spada di Musashi', 1981-'85). Bastone: *Tekken Chinmi* ('Chinmi, pugno d'acciaio', 1983-'97). Boxe: *Ring ni kakero* ('Giochiamocela sul ring!', 1977-'81), *Hajime no ippo* ('Il primo passo', dal 1989). Sport meccanici: *Circuit no ôkami* ('Il lupo del circuito', 1981-'85), *750 Rider* (1975-'85), *Pro Race Superstar Retsuden* ('La vita leggendaria delle Superstar del Pro Race', 1980-'83). Tennis: il citato *Jenny la tennista* (1973-'80), *Tennis no ôjisama* (1999-2008). Ping pong: *Ping Pong* (1996-'97), *P2! Let's Play Ping-Pong* (2006-'07), *Ping Pong Dash!!* (2005-'09). Corsa: *Shônen wa kôya wo mezasu* ('Il ragazzo che mira alla landa', 1985-'87), *Initial D* (dal 2002). Ciclismo: *Overdrive* (dal 2005), *Yowamushi Pedal* ('Il pedale codardo', dal 2008). Nuoto: il citato *Rough*. Pattinaggio sul ghiaccio: *Sugar Princess* (2005-'06). Alpinismo: *Kamigami no itadaki* ('La cima degli dèi', 2000-'03). Apnea: *Glaucos* (2003-'05). Baseball: *Boys of Summer* (2006), *Kattobase Kiyohara-kun* ('Andiamo, piccolo Kiyohara!', 1987-'94). Calcio: *Akakichi no eleven* ('Gli undici rosso sangue', 1968-'69), *Captain Tsubasa* (*Holly e Benji, due fuoriclasse*, 1981-'88 e poi vari sèguiti successivi, l'ultimo dei quali ancora in cor-

so nel 2011), *Whistle!* (2005-'08). Football americano: *Football taka* ('Il falco del football', 1977-'79), *Eyeshield 21* (2002-'09). Basket: *Dear Boys* (1989-'97), *Slam Dunk* (1990-'96), *I'll* (*Generation Basket*, 1995-2004), *Buzzer Beater* (1997-'98), *Harlem Beat* (1998-2007). Pesca: *Tsurikichi Sanpei* (*Sanpei, ragazzo pescatore*, 1973-'83), *Bass Master Ranmaru* (1999). Biliardo: *Break Shot* (1987-'90). Golf: *Ashita tenki ni nâre* ('Speriamo che domani sia bel tempo', 1981-'92). Roller a motore: *Air Gear* (dal 2002).

[6] Reticenti ai loro allenatori: *Otoko do-ahô! Kôshien* ('Fanatico! Kôshien', 1970-'75). Grandi golosi: *Dokaben* (1972-'81). Teppisti: *Rookies* (1998-2003). Dilettanti: ancora *Touch*. Sbruffoncelli: il citato *Slam Dunk*. Disabili: *Real* (dal 1999).

[7] Superpoteri: *Le bizzarre avventure di JoJo* (dal 1987). Realtà virtuale: *Gantz* (dal 2000). Mutandine: il citato *Tenjô Tenge* (*Inferno e Paradiso*).

[8] Maetani: *Robot santôhei* ('Robot recluta', 1955-'62). Mizuki: *Sôin gyokusai seyo!* ('Combattiamo fino alla morte di tutti!, 1973, in Italia annunciato [ma non ancora edito] come *Alla morte, miei prodi!*). Matsumoto: *Bôrei senshi* ('Il guerriero fantasma', 1976).

[9] Nei cieli: *Tora no koheichô* ('Il manuale di difesa di Tora', 1957-'58), *Zero-sen Red* ('Red Zero', 1961-'66), *Shidenkai no Taka* ('Taka dello Shidenkai', 1963-'65). Sotto i mari: *Shônen ninja butai Gekkô* ('Gekkô, la truppa dei giovani ninja', 1963-'65).

[10] Napoleone: *Eroica – La gloria di Napoleone* (1986-'95). Storico-fantastico: *Napoleon* (dal 2003). Ambientazione fantastica: *Sunabôzu* ('Il ragazzo della sabbia', 1999-2005), *The Legend of Mother Sarah* (1990-2004. Finzione animalesca: *Cat Shit One* (1991-2002).

[11] 47 rônin: *Genroku chûshingura: Ôchi Kuranosuke* ('I 47 rônin dell'epoca Genroku – Ôchi Kuranosuke', 1998). Shinsengumi: *Kaze hikaru* ('Il vento scintilla', dal 1997), *Getsumei Seiki: Sayonara Shinsengumi* ('Getsumei Seiki – Addio, Shinsengumi', 2003-'06). Miyamoto: il citato *Vagabond*. Ryôma Sakamoto: *Ôi Ryôma!* ('Ciao, Ryôma!', 1986-'96).

[12] Miserabili: *Satsuma gishi den* ('La leggenda dei samurai di Satsuma', 1977-'82). Tiranni: il citato *Kamui* e tutta l'opera di Sanpei Shirato. Assassini: il menzionato *Lone Wolf & Cub*, *Hitokiri* ('Squartatore', 1969). Spirito ferreo: i citati *Vagabond* e *Lone Wolf & Cub*, *Kyûdô shikon* ('L'anima del Kyûdô', 1969-'70). In preda ai dubbi: *Kenshin, samurai vagabondo* (1994-'99). Fantastico: il citato *Mugen no jûnin* ('L'abitante dell'infinito', dal 1993, in Italia *L'Immortale*), *Samurai Deeper Kyô* (1999-2006). Salto nel tempo: *Togari – La spada della giustizia* (2000-'02). Fantasia anacronistica: *Samurai Champloo* (2003-'04). Poliziesco: *Kajô* (2003-'08). Commedia sentimentale: *Nijiiro tôgarashi* ('Peperoncino color arcobaleno', 1990-'92). Erotismo sulfureo: *Shigurui* (dal 2003). Hirata: ancora *Satsuma gishi den*. Capigliature esplosive: ancora *Kenshin, samurai vagabondo*. Tezuka: *Hidamari no ki* ('Un albero in un luogo soleggiato', 1981-'86). Fabbro: *Kiomaru – La spada delle stelle* (2004-'05). Donne ninja: *Azumi*, *Shurayuki-hime* ('La principessa Massacraneve', 1972). Attrazione per lo straniero: *Tsuru* (1999-2000).

[1] Fantascienza: tutta l'opera di Leiji Matsumoto; fantascienza lolicom: *Seraphic Feather* (1993-2008); guerre civili interplanetarie: *Venus senki* (tit. internaz. *Venus Wars*, 1986-'90); netturbini dello spazio: *Planetes* (2001-'04); «armi biologiche / rock»: *Macross 7 Trash* (1994-2001). Fantasy eroico: *Lodoss-tô Senki* (tit. internaz. *Record of Lodoss War*, 1988-'91); «maghi / demoni / inquinamento»: *Silent Möbius* (1991-2003); «cerca del "senso"»: *Sazan Eyes* (*3x3 Occhi*, 1987-2002); «liceali / pianeti lontani / mecha»: *Tenkû no Escaflowne* ('Escaflowne del cielo', 1994-'98). Fantasy eroico-fantastico: *Bastard!!* (dal 1988). Cyberpunk e «survival»: il citato *Alita, l'angelo della battaglia*, *Blame!* (1997-2003), *Agharta* (dal 1997). Bastonate e mutandine: ancora *Tenjô Tenge* (*Inferno e Paradiso*, dal 1997), *Peridot* (1999-2001). Poliziesco lolicom: *Tayô shichau zo* (*Sei in arresto!*, 1989-'91), *Gunsmith Cats* (1991-'97). Arsenio Lupin: *Lupin III* (1967-'72, 1977-'81 sgg.), *Nanairo inko* ('Il parrocchetto dai sette colori', 1981-'83). Far West alla giapponese: *Belle Starr gôtôdan* ('La banda di rapinatori Belle Starr', 1992-'97). Fantastico-guerresco-medievale: *Berserk* (dal 1989). Ribellione apocalittica: *The World is Mine* (1997-2001). Psichico quotidiano: *Dispersion* (1993), *Satorare* (2001-'05), *Translucent: Kanojo wa Hantômei* ('Translucent – Lei è semitrasparente', 2005-'06).

[2] Basti pensare anche solo a Will Eisner (*Contratto con Dio*, 1978), Art Spiegelman (*Maus*, 1972-1991), Marjane Satrapi (*Persepolis*, 2000-2003), famosi esempi di «romanzi» a fumetti.

[3] Nagashima: *Mangaka zankoku monogatari* ('Storie crudeli di un autore di fumetti', 1961-'64). Takita: *Terajima-chô kikan* ('La vista meravigliosa del quartiere Terajima', 1968-'70), *Genmai pan no hoya hoya* ('Il calore del pane integrale', 1969). Abe: *Miyoko Asagaya kibun* ('Miyoko, sensazioni di Asagaya', 1971), *Tengoku* ('Paradiso', 1973), *Yasashii hito* ('Una persona gentile', 1973). Uchida: *Monokage ni ashibyôshi* ('Un rumore di passi dietro l'angolo', 1988-'89), *Nami no manimani* ('In balia delle onde', 1989).

[4] Azuma: *Shissô nikki* ('Diario di una sparizione', 2005), *Utsûtsu Hideo nikki* ('Diario di un malinconico Hideo', 2006). Nananan: *Itaitashii Love* ('Amore penoso', 1997). Q-ta Minami: *Asobi ni ikô yo* ('Andiamo a giocare', 1992), *M.lle Ôishi* (2003-'06).

[5] Donna J. Haraway, «A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century», in Id., *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991 (trad. it. in Id., *Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Milano, Feltrinelli, 1995).

[6] Innesti organici: *Heads* (2002-'03). Nanomacchine: *Arms* (1997-2002). Manipolazione genetica: *Es: Eternal Sabbath* (2001-'04). Il DNA di Miyamoto: *Hagane* (1998-2003).

[7] Fiabe: *Cinderalla* (2000), *Mizuno Junko no Hansel to Gretel* ('Hansel & Gretel di Mizuno Junko', 2000), *Ningyô hime den* ('La leggenda della principessa sirena', 2001). Horror: *Pure Trance* (1998).

[8] Spiritual-montanaro: *Kamigami no itadaki* ('La cima degli dèi', 2000-'03). Mistico-citogenetico: *Tôdo no tabihito* (*L'uomo della Tundra*, 2005). Affreschi storici: *Botchan*

no jidai (*Ai tempi di Bocchan*, 1987-’96). Piccoli viaggi: *Haruka na machi e* (*In una lontana città*, 1986-’98). Vagabondaggi: *Aruku hito* (*L’uomo che cammina*, 1990-’91). Vecchi cani: *Inu wo kau* (*Allevare un cane e altri racconti*, 1992). Commerciante che pranza: *Gourmet* (1997-2010).

GLOSSARIO DEI TERMINI GIAPPONESI

Aidoru «Idolo», giovane stella dello spettacolo.
Ainu Popolo bianco autoctono dell'Hokkaido, che fu annesso al Giappone solo alla fine del XIX secolo. Oggi ridotto a circa 20.000 sopravvissuti, la sua storia è poco conosciuta.
Akahane Lett. 'Piuma rossa', una delle associazioni di beneficienza più conosciute in Giappone, che chiede l'elemosina per strada a ottobre-dicembre.

Bentô Portavivande.
Bishônen «Bel ragazzo», dal portamento effeminato.
Bôsôzoku Teppisti motociclisti, versione giapponese degli Hells Angels.
Bushidô «Via del guerriero», il codice d'onore dei samurai.

Chanbara Serie televisiva, generalmente ambientata in epoca Edo (1603-1868), che si compone di numerosi duelli di spada.
Cup ramen Tagliatelle disidratate.

Daikon Ravanello cinese o ravanello invernale. Può misurare fino a 30 centimetri di lunghezza e pesare più di un chilo.
Dorayaki Dolce tradizionale, rotondo e soffice, ripieno di un impasto di fagioli rossi.

Edokô «Figlio di Edo», cioè cittadino/nativo di Tokyo, in italiano «edochiano».
Emaki Rotolo dipinto.

Furoku Supplemento interamente dedicato ai manga che gli editori aggiungono alle riviste mensili per bambini. Presentare i manga in un supplemento a parte tranquillizza i genitori, perché la rivista ammiraglia conserva così un'aria «seria» e rassicurante.
Futon Letto giapponese composto da un sottile materasso di cotone e da un piumone.

Gaman La virtù della tenacia, molto apprezzata in Giappone.
Geta Sandali di legno tradizionali.
Gothic Lolita Noto anche come Loli gothic o Gothlolita, una delle numerose sottoculture di giovani giapponesi il cui abbigliamento mescola l'ingenuità del merletto e dei pizzi con il colore nero e alcuni accessori del folklore vampirico.
Gyûdon Piatto veloce composto da una scodella di riso ricoperto da un affettato di carne di manzo.

Haiku Breve poema tradizionale composto da diciassette sillabe ripartite in tre versi (5-7-5) e calligrafato su di un'unica riga verticale.
Hara Il punto vitale, situato sotto il diaframma. È quello che si colpisce facendo harakiri.
Hibakusha Sopravvissuti al bombardamento nucleare di Hiroshima.
Hikikomori «Rinchiusi», persone che rifiutano le relazioni sociali e vivono senza

quasi lasciare la loro camera, collegati col mondo attraverso il loro computer.

Hinin «Non umano». In epoca Edo, una delle due categorie di persone «fuori casta» (vicini agli «intoccabili» in India). Diventavano hinin coloro che perdevano il loro status per essere venuti meno ai loro doveri sociali o aver commesso dei delitti.

Host club L'equivalente degli hostess bar, destinati a una clientela femminile di cui si prendono cura degli «host».

Ikebana Arte della composizione floreale.

Jidai mono «Racconto d'epoca», film, serie televisiva o manga storico.

Jô Scherma col bastone, arte marziale tradizionale.

Juku Lezioni private, che molti bambini giapponesi seguono fin dall'età della scuola secondaria, o anche da prima.

Kaiseki ryôri Cucina sofisticata, composta da varie portate presentate secondo un'estetica precisa, derivata dalla cerimonia del tè.

Kami Spiriti divini della religione shintô.

Kamishibai «Teatro di carta», spettacolo di strada in cui un attore racconta una storia accompagnandosi con pannelli illustrati.

Kanji Ideogramma.

Karôshi Morte per eccesso di lavoro.

Kata «Forma», figure imposte la cui ripetizione costituisce una parte importante nell'apprendimento della gestualità di base nelle arti marziali, nel teatro nô o kabuki e in altre arti tradizionali.

Katakana Uno dei due sillabari di cui i giapponesi si servono per scrivere a complemento degli ideogrammi. Particolarmente utilizzato per scrivere i termini di origine straniera.

Kawaii Carino, molto carino, troppo carino, super carino, irresistibile...

Keitai Telefono cellulare.

Kôban Stazione di polizia.

Light novel «Romanzo leggero», intermedio tra la «letteratura alta» e la letteratura popolare.

Loose socks Calzini bianchi e alti della divisa delle liceali che queste «scolpiscono» in grandi pieghe che fanno apparire le gambe più sottili (passati di moda).

Mangaka Autore/autrice di manga.

Manga kissa «Manga caffè», locale dove si può leggere manga e bere a volontà per una tariffa oraria predeterminata.

Marumoji Forma di scrittura tutta rotondeggiante e abbellita da piccoli cuori adottata dalle ragazze seguaci dello stile kawaii.

Matsuri Festa religiosa popolare.

Matsutake Fungo dall'aspetto spesso fallico, molto apprezzato dai giapponesi.

Nabe Bollito giapponese.

Ninja Utilizzati come uomini di azione, assassini e spie, questi guerrieri padroneggiavano tecniche e armi specifiche e non erano legati alle regole del bushidô.

Nissei «Successore di seconda generazione», figlio o figlia di emigrati giapponesi.

Obon Festival buddista in onore degli spiriti degli antenati. A seconda della regione, esso si svolge a luglio o ad agosto.

Omiai «Incontro per presentazione», matrimonio combinato.

Onnagata Attori del kabuki specializzati in ruoli femminili.

Onsen Bagni termali con sorgenti di acqua calda, che i giapponesi amano molto.

Otaku Fan la cui passione per una forma qualsiasi della cultura popolare può rivestire un aspetto ossessivo.

Pachinko Genere di flipper verticale, distrazione molto popolare.

Pink salon Club che propone diverse forme più o meno spinte di *teasing* sessuale.

Platform shoes Calzature le cui suole possono raggiungere fino a una ventina di centimetri di spessore (passate di moda).

Pta Parents-Teachers Associations: Associazioni genitori-insegnanti. Ne esiste una per ogni istituto scolastico dell'Arcipelago.

Purikura Da *print club*: fototessere di Photomaton, autoadesive, di cui si può scegliere lo sfondo, molto apprezzate dai giovani giapponesi.

Ramen Tagliatelle di farina di grano.

Rônin Samurai senza padrone. La storia vera dei 47 samurai del feudo di Akô divenuti rônin dopo l'ingiusta condanna a morte del loro signore, della loro vendetta e del loro suicidio collettivo (1701-

1703) è uno dei racconti di genere drammatico-violento favoriti dei giapponesi.

Ryôkan Albergo in stile giapponese in cui si dorme sui futon e dove i pasti sono serviti in camera.

Scanlation Crasi di *scanner* e *translation*. Indica i fumetti acquisiti digitalmente dagli appassionati, tradotti amatorialmente (ma spesso con traduzioni ottime) in inglese o altre lingue, e messi in rete in siti specializzati, per la libera consultazione di altri appassionati. Benché tale pratica sia illegale, i suoi seguaci si sono dati alcune regole generalmente rispettate, le due principali delle quali, almeno in teoria, sono che vengono sottoposti a scanlation solo i titoli ancora non tradotti nella lingua di destinazione e che le *scanlated versions* di un manga vengono eliminate dai siti non appena un editore locale annuncia di aver acquisito i diritti di pubblicazione di quel dato manga. Ma nella pratica, rimane il fatto che certamente non tutti i lettori che già hanno letto delle scanlation poi saranno disposti ad acquistare i medesimi manga cartacei. [*N.d.C.*]

Sculpture Unghie finte appesantite da decorazioni in rilievo.

Senren Pulizia e purificazione che «raffinano» una persona.

Seppuku Suicidio per sventramento e decapitazione; «harakiri» è un'altra pronuncia dello stesso termine.

Sharaku Pseudonimo di un misterioso genio della stampa (forse un gruppo?) attivo soltanto per due anni (1794-'95).

Shinjû Doppio suicidio per amore.

Sumi-e Pittura tradizionale a inchiostro di china.

Tarento Personaggio «di talento» che beneficia dello status di invitato pressoché permanente all'interno di numerosi programmi televisivi.

Tengu Divinità shintô minore dotata di un naso molto lungo.

Tôkaidô La strada che collega Edo (la capitale shogunale, oggi Tokyo) a Kyoto (residenza dell'imperatore).

Yamato Nome conferito all'arcipelago giapponese fino al VII secolo della nostra era e quello di una leggendaria corazzata della marina imperiale affondata il 6 aprile 1944 dall'aviazione americana.

Yasukuni Santuario shintô di Tokyo dove sono commemorati come kami 2.466.532 soldati e civili morti al servizio dell'imperatore tra il 1853 e il 1951.

Yôkai Creature soprannaturali del folklore giapponese. Ne sono catalogate diverse centinaia, più o meno malvagie o pericolose.

Yomitachi «Lettura in piedi», tradizionalmente tollerata nelle librerie giapponesi.

INDICE
DEI MANGA CITATI

I manga sono elencati sulla base del loro titolo originale, seguito dalla traduzione letterale nel caso di titoli in giapponese; nessuna traduzione letterale è stata reputata necessaria nel caso di titoli in lingue occidentali. Seguono, nell'ordine: il cognome e nome dell'autore o degli autori (se più di uno, con la lettera d è indicato il disegnatore, con la lettera s lo sceneggiatore); la sede e gli anni di pubblicazione originaria giapponese; i dati della prima edizione italiana (se assente, ciò implica che il manga è inedito in Italia); i dati della prima edizione francese (se assente, ciò implica che il manga è inedito in Francia). Non sono prese in considerazione le eventuali edizioni giapponese, italiana e francese successive alla prima.

Davanti al titolo delle riviste, la lettera G sta per «mensile» (*gekkan*). La K sta per «bimestrale» (*kakugekkan*). La B indica che la sua periodicità è variabile o che si tratta di un numero speciale (*bessatsu*). I settimanali e i quindicinali non riportano alcuna menzione.

Voll.+ vuol dire che la pubblicazione non si è ancora conclusa al momento della redazione di questo libro. (A) vuol dire che la pubblicazione è stata interrotta prima della conclusione. Il numero dei volumi riportati si intende aggiornato, nei limiti del possibile, al momento in cui questa sezione del libro è stata chiusa in redazione, nel giugno 2011.

L'elenco che segue riporta solo i manga citati dall'autore nel corso del libro, e comprende sia titoli inediti in Italia e Francia, sia titoli editi in Italia e inediti in Francia, sia titoli inediti in Italia ed editi in Francia. Esso non ha pertanto valore esaustivo dell'intera (e più sostanziosa) mole di manga pubblicati in Giappone e/o Italia e/o in Francia.

007 Series. Saitô, Takao. G. *Boys Life*, Shôgakukan, 1964-1967.

20th Century Boys. Urasawa, Naoki. *Big Comic Spirits*, Shôgakukan, 1999-2006. Italia: Planet Manga, 22 voll., 2002-2007. Francia: Panini Comics, 22 voll., 2002-2007.

750 Rider/Nanahan Rider. Ishii, Isami. *Shônen Champion*, Akita Shoten, 1975-1985.

Aa! Megamisama ('Oh, mia dea!'). Fujishima, Kôsuke. G. *Afternoon*, Kôdansha, dal 1988. Italia: *Oh, mia dea!* Star Comics, 41 voll.+, 2007-2011 (precedentemente sulla rivista *Kappa Magazine* dal 1992 al 2006). Francia: *Ah! My goddess*. Pika, 37 voll.+, 1997-2011.

Ace o nerae! ('Punta all'*ace*!'). Yamamoto, Sumika. *Margaret*, Shûeisha, 1973-1980. Italia: *Jenny la tennista*. Planet Manga, 25 voll., 2003-2006.

Agharta. Matsumoto, Takaharu. G. *Ultra Jump*, Shûeisha, dal 1997. Italia: Star Comics, 9 voll.+, 2002-2008. Francia: Kana, 9 voll.+, 2002-2008.

Ai no Aranjuez ('Aranjuez dell'amore'). Makimura, Satoru. B. *Margaret*, Shûeisha, 1978-1980.

Ai no seikatsu ('Vita d'amore'). Okazaki, Kyôko. G. *Young Rose*, Kadokawa Shoten, 1992-1993. Francia: *Nonamour.* Casterman, 1 vol., 2004.

Ai to Makoto ('Ai e Makoto'). Nagayasu, Takumi (d); Takamori, Asao (s); Kajiwara, Ikki (s). *Shônen Magazine*, Kôdansha, 1973-1976.

Air Gear. Oh! Great (Itô, Ogure). *Shônen Magazine*, Kôdansha, dal 2002. Italia: Planet Manga, 28 voll.+, 2007-2011. Francia: Pika, 27 voll.+, 2006-2011.

Akadô Suzunosuke ('Suzunosuke dalla rossa corazza'). Fukui, Eiichi; Takeuchi, Tsunayoshi. G. *Shônen Shôjo Bôkenô*, Akita Shoten, 1954-1960.

Akakichi no eleven ('Gli undici rosso sangue'). Sonoda, Mitsuyoshi (d); Kajiwara, Ikki (s). *Shônen Sunday*, Shôgakukan, 1968-1969.

Akastuki sentôtai ('Il gruppo di combattimento «Alba»). Sonoda, Kôhei (d), Aira, Shunsuke (s). *Shônen Sunday*, Shôgakukan, 1967-1969.

Akira. Ôtomo, Katsuhiro. *Young Magazine*, Kôdansha, 1982-1990. Italia: Planet Manga, 13 voll., 1998-2000 (colorizzato in due edizioni complementari dal 1990 al 1997; prima edizione a cura di Glénat Italia). Francia: Glénat, 31 voll., 1990-1992.

Angel. U-Jin. *Young Sunday*, Shôgakukan, 1988-1991. Italia: Kabuki Publishing, 4 voll., 2001-2002. Francia: Tonkam, 7 voll., 1995-1997.

Appleseed. Shirow, Masamune. K. *Comic Gaia*, Seishinsha, 1985-1989. Italia: Star Comics, 4 voll., 1996. Francia: Glénat, 5 voll., 1994-1996.

Arabesque. Yamagishi, Ryôko. *Ribon*, Shueisha; poi *Hana to Yume*, Hakusensha; 1971-1974.

Arms. Minagawa, Ryôji (d); Nanatsuki, Kyôichi (s). *Shônen Sunday*, Shôgakukan, 1997-2002. Italia: Planet Manga, 22 voll., 2002-2003. Francia: Kana, 22 voll., 2002-2006.

Aru Jigoku Eshi no Kokuhaku – Jigokuhen ('Le confessioni di un pittore infernale – Visione d'Inferno'). Hino, Hideshi. Hibari Shobô, 1984. Italia: *Visione d'Inferno.* Telemaco Comics, 1 vol., 1992. Francia: *Panorama de l'enfer.* IMHO, 1 vol., 2004.

Aruku hito ('L'uomo che cammina'). Taniguchi, Jirô. *Morning Party Zôkan*, 1990-1991. Italia: *L'uomo che cammina*, 1 vol., Panini. Francia: *L'homme qui marche*, 1 vol., Casterman.

Asatte Dance. Yamamoto, Naoki. *Big Comic Spirits*, Shôgakukan, 1989-1991. Francia: Tonkam, 7 voll., 1995-1997.

Ashita no Jô ('Joe del domani'). Chiba, Tetsuya (d); Kajiwara, Ikki (s). *Shônen Magazine*, Kôdansha, 1968-1973. Italia: *Rocky Joe*, Star Comics, 20 voll., 2002-2004. Francia: *Ashita no Joe*, Glénat, 7 voll., 2010-2011.

Ashita no ôsama ('Il re del domani'). Yachi, Emiko. G. *Young You*, Shûeisha, 1997-2001.

Ashita tenki ni nâre ('Speriamo che domani sia bel tempo'). Chiba, Tetsuya. *Shônen Magazine*, Kôdansha, 1981-1992.

Ashura. Akiyama, Jôji. *Shônen Magazine*, Kôdansha, 1970-1971.

Asobi ni ikô yo ('Andiamo a giocare'). Kamino, Okiko (s), 888 (pseud.) (d). *Monthly Comic Alive*, Media Factory. 7 voll.+, 2006+.

Attack no. 1. Urano, Chikako. *Margaret*, Shûeisha, 1968-1970. Italia: J-pop, 1 vol.+, 2011.

Crayon Shin-chan. Usui, Yoshito. *Manga Action*, G. *Manga Town*, G. *Sutekina Shufutachi*, Futabasha, dal 1990. Italia: Planet Manga, 5 voll., 1998-1999. Francia: *Shinchan.* J'ai Lu (15 voll.), Casterman (13 voll.+), 2005-2011.

Crocus saitara ('Quando lo zafferano fiorisce'). Tabuchi, Yumiko. *Ribon*, Shûeisha, 1976.

Cross Game. Adachi, Mitsuru. *Shônen Sunday*, Shôgakukan, 2005-2010. Italia: Flashbook Edizioni, 17 voll., 2008-2011. Francia: Tonkam, 17 voll., 2007-2010.

Crying Freeman. Ikegami, Ryôichi (d); Koike, Kazuo (s). *Big Comic Spirits*, Shôgakukan, 1986-1988. Italia: Granata Press, 17 voll., 1991-1993. Francia: Kabuto, 10 voll., 1995-2007.

Cutie Honey. Nagai, Gô. *Shônen Champion*, Akita Shoten, 1973-1974.

Cyber Idol Mink. Tachikawa, Megumi. G. *Nakayoshi*, Kôdansha, 1999-2002. Francia: Soleil, 5 voll., 2003.

Cyborg 009. Ishinomori, Shôtarô. *Shônen King*, *Shônen Magazine*, G. *Bôkenô*, *Shônen Sunday* ecc., Akita Shoten, 1964-2008. Italia: J-pop, 18 voll.+, 2009-2011. Francia: Glénat, 7 voll.+, 2009-2011.

Cyborg Kurochan. Yokouchi, Naoki. G. *Comic Bonbon*, Kôdansha, 1997-2001. Italia: *Kurochan*. Play Press Publishing, 6 voll. (A), 2002. Francia: Pika, 11 voll., 2003-2005.

Dahlia the Vampire. Kakinouchi, Narumi. G. *Suspiria*, Akita Shoten, 1996. Francia: *Dahlia le vampire*. Atomic Club, 1 vol., 2000.

Daihakken ('La grande scoperta'). Tatsumi, Yoshihiro. Seirinkôgeisha, 2002. Italia: *Lampi*. Coconino Press, 1 vol., 2004. Francia: *Coups d'éclat*. Vertige Graphic, 1 vol., 2003.

Dame oyaji ('Il papà buonannulla'). Furuya, Mitsutoshi. *Shônen Sunday*, Shôgakukan. 1970-1982.

Dämons. Yonehara, Hideyuki (d); Tezuka, Osamu (s). *Shônen Champion*, Akita Shoten, 2006-2008. Italia: J-pop, 13 voll., 2008-2010. Francia: Bamboo, 2 voll.+, 2009-2011.

Dango Kushisuke man'yûki ('Il viaggio di Dango Kushisuke'). Miyao, Shigeo. Strip su *Tokyo Maiyû Shinbun*, 1924-1934.

Dark Wirbel haran hen ('Dark Wirbel – Capitolo del conflitto'). Fujisaki, Makoto. Fujimi Shuppan, 1993. Francia: *Dark Wirbel: Conflict*. Le Téméraire, 1 vol., 1998.

Dear Boys. Yagami, Hiroki. *Shônen Magazine*, Kôdansha, 1989-1997.

Death Note. Obata, Takeshi (d); Ôba, Tsugumi (s). *Shônen Jump*, Shûeisha, 2004-2006. Italia: Planet Manga, 12 voll., 2006-2008. Francia: Kana, 13 voll., 2007-2009.

Delivery. Teshirogi, Shiori (d); Ôta, Tôko (s). Akita Shoten, 2007. Francia: Tonkam, 2 voll.+, 2008.

Denei shôjo Ai ('Video Girl Ai'). Katsura, Masakazu. *Shônen Jump*, Shûeisha, 1989-1992. Italia: *Video Girl Ai*. Star Comics, 17 voll., 1993-1994. Francia: *Video Girl Aï.* Tonkam, 15 voll., 1994-1997.

Devil Touch. Monogusa, Wolf. Fujimi Shuppan, 1996. Francia: *Baiser du diable* (*Le*). Le Téméraire, 1 vol., 1997.

Devilman. Nagai, Gô. *Shônen Magazine*, Kôdansha, 1972-1973. Italia: Granata Press, 14 voll., 1991-1993. Francia: Dynamic Visions, 5 voll., 1999-2001.

Doitsumo koitsumo ('Ognuno'). Kari, Sumako (d); Kawasaki, Rieko (s). G. *Melody*, Hakusensha, 1999-2001.

Dokaben. Mizushima, Shinji. *Shônen Champion*, Akita Shoten, 1972-1981.

Dômu ('Sogni di bambini'). Ôtomo, Katsuhiro. *Manga Action*, Futabasha, 1985. Italia: *Sogni di bambini.* Comic Art, 2 voll., 1994. Francia: *Rêves d'enfants*, Les Humanoïdes Associés, 3 voll., 1991-1992.

Don Dracula. Tezuka, Osamu. *Shônen Champion*, Akita Shoten, 1979. Italia: Kappa Edizioni, 1 vol+, 2011. Francia: Soleil, 2 voll. 2006-2007.

Doraemon. Fujiko Fujio (Abiko, Motoo e Fujimoto, Hiroshi), poi Fujiko F. Fujio (Fujimoto, Hiroshi). Su diverse riviste di Shôgakukan, 1969-1997. Italia: Star Comics, 6 voll., 2005. Francia: Kana, 15 voll.+, 2006-2011.

Dorohedoro. Hayashida, Q. G. *Ikki*, Shôgakukan, dal 1999. Italia: Planet Manga, 14 voll.+, 2003-2011. Francia: Soleil, 9 voll.+, 2003-2010.

Dororo. Tezuka, Osamu. *Shônen Sunday*, Shôgakukan, 1967-1968. Italia: Kabuki Publishing, 2 voll. (A), 2001-2002. Francia: Delcourt, 4 voll., 2006.

Dr Slump. Toriyama, Akira. *Shônen Jump*, Shûeisha, 1980-1985. Italia: *Dottor Slump & Arale*. Star Comics, 28 voll., 1996-1999. Francia: Glénat, 18 voll., 1995-1998.

Dragon Ball. Toriyama, Akira. *Shônen Jump*, Shûeisha, 1984-1995. Italia: Star Comics, 62 voll., 1995-1997. Francia: Glénat, 42 voll., 1993-2000.

Dragon Head. Mochizuki, Minetarô. *Young Magazine*, Kôdansha, 1995-2000. Italia: Magic Press, 6 voll. (A), 2000-2004. Francia: Pika, 10 voll., 1998-2001.

Dragon Quest: Dai no bôken ('Dragon Quest - L'avventura di Dai'). Inada, Kôji (d); Sanjô, Riku (s). *Shônen Jump*, Shûeisha, 1989-1996. Italia: *Dai – La grande avventura*. Star Comics, 53 voll., 1997-2002. Francia: *Dragon Quest - La quête de Daï*. Tonkam, 24 voll.+, 2007-2010.

Eagle. Kawaguchi, Kaiji. *Big Comic*, Shôgakukan, 1998-2001. Francia: J'ai Lu, poi Casterman e Sakka, 11 voll., 2005-2008.

Eden: It's an Endless World! Endô, Hiroki. G. *Afternoon*, Kôdansha, 1997-2008. Italia: *Eden*. Planet Manga, 18 voll., 2000-2009. Francia: *Eden*. Panini Comics, 18 voll., 2000-2009.

Eikô no Napoleon: Eroica ('Eroica – Il glorioso Napoleone'). Ikeda, Riyoko. Chûôkôron Shinsha, 1986-1995. Italia: *Eroica – La gloria di Napoleone*. Magic Press, 10 voll.+, 2009-2011.

Encore ga sankai ('Tre bis'). Kuramochi, Fusako. B. *Margaret*, Shûeisha, 1985-1986.

Endô Hiroki tanpenshû ('Endô Hiroki – Racconti brevi'). Endô, Hiroki. G. *Afternoon*, Kôdansha, 1996-1997. Italia: *Hiroki Endo – Racconti brevi*. Planet Manga, 2 voll., 2002-2004. Francia: *Hiroki Endo – Nouvelles.* Panini, 2 voll., 2002-2004.

Es: Eternal Sabbath. Sôryô, Fuyumi. *Morning*, Kôdansha, 2001-2004. Italia: Star Comics, 8 voll., 2002-2006. Francia: Glénat, 8 voll., 2004-2005.

Eyeshield 21. Murata, Yûsuke (d); Inagaki, Riichirô (s). *Shônen Jump*, Shûeisha, 2002-2009. Italia: Planet Manga, 34 voll., 2008-2011.

F.Compo. Hôjô, Tsukasa. *Allman*, Shûeisha, 1996-2000. Italia: Star Comics, 14 voll., 2000-2001. Francia: Tonkam, 14 voll., 1999-2002.

Fairy Cube. Kaori, Yuki. *Hana to Yume*, Hakusensha, 2005-2006. Italia: Planet Manga, 3 vol., 2007. Francia: Tonkam, 3 voll., 2007.

Fairy Tail. Mashima, Hiro. *Shônen Magazine*, Kôdansha, dal 2006. Italia: Star Comics, 20 voll.+, 2008-2011. Francia: Pika, 18 voll.+, 2008-2011.

Faust. Tezuka, Osamu. Fuji Shobô, 1950.

Fire! Mizuno, Hideko. *Seventeen*, Shûeisha, 1969-1971.

FLCL. Ueda, Hajime (d); Studios Gainax (s). G. *Magazine Z*, Kôdansha, 2000. Italia: Play Press Publishing, 2 voll., 2003. Francia: Pika, 2 voll., 2003.

Football taka ('Il falco del football'). Kawasaki, Noboru. *Shônen Magazine*, Kôdansha, 1977-1979.

Fruits Basket. Takaya, Natsuki. *Hana to Yume*, Hakusensha, 1998-2006. Italia: Dynit, 23 voll., 2002-2008. Francia: Delcourt, 23 voll., 2002-2007.

Fuji Santarô. Satô, Sanpei. Strip su *Asahi Shinbun*, 1965-1991.

Fuku-chan ('Il piccolo Fuku'). Yokoyama, Ryûichi. Strip su *Asahi Shinbun*, poi su *Mainichi Shinbun*, 1936-1971.

Fullmetal Alchemist. Arakawa, Hiromu. G. *Shônen Gangan*, Square Enix, dal 2001. Italia: Planet Manga, 26 voll.+, 2006-2011. Francia: Kurokawa, 26 voll.+, 2005-2011.

Futago no kishi ('I cavalieri gemelli'). Tezuka, Osamu. G. *Nakayoshi*, Kôdansha, 1958-1959. Francia: *Enfants de Saphir* (*Les*). Soleil, 1 vol., 2006.

Futari H ('Sesso di coppia'). Aki, Katsu. *Young Animal*, Hakusensha, dal 1997. Italia: *Futari Etchi*. Dynit, 25 voll (A), 2005-2008. Francia: *Step Up Love Story.* Pika, 37 voll.+, 2004-2011.

Futari no doa ('Una porta per due). Iwadate, Mariko. *Margaret*, Shûeisha, 1976.

Futatsu makura ('I due cuscini'). Sugiura, Hinako. G. *Manga Garo*, Seirindô, 1981. Francia: *Oreillers de laque.* Picquier Manga, 2 voll., 2006-2007.

Gakuen tengoku ('Paradiso scolastico'). U-Jin. *Young Jump*, Shûeisha, 2003-2005. Francia: *Amour en cours* (*L'*). Tonkam, 8 voll., 2007-2008.

Gegege no Kitarô. Mizuki, Shigeru. *Shônen Magazine*, Kôdansha. 1965-1969. Italia: *Kitaro dei cimiteri*. D/Visual, 3 voll., 2006-2008. Francia: *Kitarô le repoussant*. Cornélius, 9 voll., 2007-2009.

Genmai pan no hoya hoya ('il caldo del pane integrale'). Takita, Yû. G. *Manga Garo*, Seirindô, 1969. Francia: *Chauds,*

Kawa yori mo nagaku yuruyakari ('Più lungo e lento di un fiume'). Yoshida, Akimi. G. *June*, Sun Shuppan, 1983; *Petit Flower*, Shôgakukan, 1984-1985; B. *Shôjo Comic*, Shôgakukan, 1993.

Kaze hikaru ('Il vento scintilla'). Watanabe, Taeko. G. *Flower*, Shôgakukan, dal 1997.

Kaze no tani no Naushika ('Nausicaä della valle del vento'). Miyazaki, Hayao. G. *Animage*, Tokuma Shoten, 1982-1994. Italia: *Nausicaä della valle del vento*. Granata Press, 23 voll., 1993-1995. Francia: *Nausicaä de la vallée du Vent.* Glénat, 7 voll., 2000-2002.

Kaze no yôni ('Come il vento'). Chiba, Tetsuya. *Shôjo Friend*, Kôdansha, 1969.

Kaze to ki no uta ('Il poema del vento e degli alberi'). Takemiya, Keiko. *Shôjo Comic*, poi K. *Petit Flower*, Shôgakukan, 1976-1984.

Keimusho no mae ('Prima della prigione'). Hanawa, Kazuichi. *Big Comic Original Zôkangô*, Shôgakukan, 2001-2005. Italia: *Prima della prigione*. Coconino Press, 1 vol., 2004. Francia: *Avant la prison*. Vertige Graphic, 1 vol., 2006.

Keimusho no naka ('In prigione'). Hanawa, Kazuichi. Seirinkôgeisha, 2000. Italia: *In prigione*. Coconino Press, 1 vol., 2005. Francia: *Dans la prison*, Ego comme X, 1 vol., 2005.

Kemono namida ('Le lacrime della bestia'). Tatsumi, Yoshihiro. G. *COM*, Shôgakukan, 1971. Francia: *Larmes de la bête* (*Les*). Vertige Graphic, 1 vol., 2004.

Ki-itchi!! Arai, Hideki. *Big Comic Superior*, Shôgakukan, dal 2001. Francia: Delcourt, 9 voll.+, 2003-2008.

Kidô keisatsu Patlabor ('Polizia dall'armatura mobile Patlabor'). Yûki, Masami. *Shônen Sunday*, Shôgakukan, 1989-1994. Italia: *Patlabor*. Star Comics, 22 voll., 1999-2003 (precedentemente in edizione incompleta dal 1992 al 1995). Francia: *Mobile Police Patlabor.* Kabuto, 18 voll., 2004-2008.

Kimagure Orange Road ('I capricci di Orange Road'). Matsumoto, Izumi. *Shônen Jump*, Shûeisha, 1984-1987. Italia: *Orange Road*. Star Comics, 25 voll., 1992-1994. Francia: *Tribulations de Orange Road* (*Les*). Tonkam, 18 voll., 1998-1999.

Kimi wa pet! ('Sei un cucciolo!'). Ogawa, Yayoi. *Kiss*, Kôdansha, 2000-2005. Italia: *Sei il mio cucciolo!* Star Comics, 12 voll., 2004-2006. Francia: *Au pied, chéri!* Kurokawa, 14 voll., 2005-2007.

Kindaichi shônen no jikenbo ('I casi del giovane Kindaichi'). Kanari, Yozaburô (d); Satô, Fumiya (s). *Shônen Magazine*, Kôdansha, 1992-2000. Francia: *Enquêtes de Kindaichi* (*Les*). Tonkam, 20 voll.+, 2002-2006.

Kinnikuman ('Muscleman'). Yudetamago (Shimada, Takashi e Nakai, Yoshinori). *Shônen Jump*, Shûeisha, 1979-1987.

Kinô mita yume ('Il sogno che ho fatto ieri notte'). Mutsu, A-ko. *Ribon*, Shûeisha, 1979.

Kirara. Yui, Toshiki. *Young Jump*, Shûeisha, 1993-1997. Italia: Planet Manga, 6 voll., 1999-2000. Francia: Panini, 6 voll., 2001-2002.

Kirihito sanka ('Ode a Kirihito'). Tezuka, Osamu. *Big Comic*, Shôgakukan, 1970-1971. Italia: *Kirihito.* Hazard Edizioni, 4 voll., 2006-2007. Francia: *Kirihito*. Delcourt, 4 voll., 2005-2006.

Kiseijû ('Il parassita'). Iwaaki, Hitoshi. ***G.** Afternoon*, Kôdansha, 1990-1995. Italia: *Kiseiju – L'ospite indesiderato.* Phoenix, 3 voll., poi Magic Press, 5 voll., 1998-2004. Francia: *Parasite.* Glénat, 10 voll., 2002-2004.

Kizuna ('Legami'). Kodaka, Kazuma. G. *Be-Boy Gold*, Libre Shuppan, 1993-2008. Italia: Ronin Manga, 11 voll., 2001-2005. Francia: Tonkam, 11 voll., 2004-2009.

Knock Out Q*.* Yamakawa, Sôji. *Magazine Shônen*, 1949-1951.

Kôcha ôji ('I principi del tè'). Yamada, Nanpei. *Hana to Yume*, Hakusensha, 1997-2004. Francia: *Princes du thé* (*Les*). Tonkam, 26 voll.+, 2006-2010.

Kochira Katsushika-ku Kameari-kôen mae hashutsujo [*Kochikame*] ('Qui è la stazione di polizia davanti al parco Kameari, distretto di Katsushika'). Akimoto, Osamu. *Shônen Jump*, Shûeisha, dal 1976.

Kochira Tsubaki sanfujinka ('Qui è la clinica di ostetricia Tsubaki'). Amane, Kazumi. G. *Office You*, Shûeisha, 1989-2001.

Kodoku no gurume ('Il gourmet solitario'). Kusumi, Masayuki (s), Taniguchi, Jirô (d). *Gekkan Panja*, 1994-1996. Francia: *Le gourmet solitaire*, 1 vol., Casterman, 2005.

Kôkô tekkenden Tough ('Tough, la leggenda del pugno di ferro studentesco'). Saruwatari, Tetsuya. *Young Jump*, Shûeisha, 1993-2003. Francia: Tonkam, 42 voll., 1999-2007.

Komikku Shôwa-shi ('Racconti di guerra dell'epoca Shôwa'). Mizuki, Shigeru. Kôdansha, 1 vol., 1994.

Kono hito ni kakero ('Puntiamo su di lei'). Yumeno, Kazuko (d); Shû, Ryôka (s). *Morning*, Kôdansha, 1994-1997.

Konya mo sexual ('Anche stasera, sesso!'). Morizono, Milk. *Shôjo Comic*, Shôgakukan, 1984.

Kozure ôkami ('Il lupo e il cucciolo'). Kôjima, Gôseki (d); Koike, Kazuo (s). *Manga Action*, Futabasha, 1970-1976. Italia: *Lone Wolf & Cub*. Planet Manga, 28 voll., 2003-2008. Francia: *Lone Wolf & Cub.* Panini, 28 voll., 2003-2010.

Kuchisake onna densetsu ('La leggenda della donna dalla bocca spaccata'). Inuki, Kanako. Kôdansha, 1995-1997. Francia: *Femme défigurée* (*La*). Delcourt, 2 voll., 2004.

Kugishi Sabuyan ('Sabuyan il piantachiodi'). Big, Jô (d); Gyû, Jirô (s). *Shônen Magazine*, Kôdansha, 1971-1972.

Kûki no soko ('In fondo all'aria'). Tezuka, Osamu. *Play Comic*, Kôdansha, 1968-1970.

Kunimitsu no matsuri ('La festa di Kunimitsu'). Asaki, Masashi (d); Andô, Yuma (s). *Shônen Magazine*, Kôdansha, 2001-2005.

Kuroi himitsu heiki ('L'arma segreta nera'). Kazumine, Daiji (d); Fukumoto, Kazuya (s). *Shônen Magazine*, Kôdansha, 1963-1965.

Kuroi kizu ato no otoko ('L'uomo dalla cicatrice nera'). Satô, Masaaki. Tôkôsha, 1977.

Kurosagi shitai takuhaibin ('Servizio consegna cadaveri Kurosagi'). Yamazaki, Hôsui (d); Ôtsuka, Eiji (s). *Shônen Ace*, Kadokawa Shoten, dal 2003. Italia: *Kurosagi, consegna cadaveri*. Planet Manga, 11 voll.+, 2008-2011. Francia: *Kurosagi, livraison de cadavres*. Pika, 10 voll.+, 2006-2010.

Kyô mo minna genki desu ('Anche oggi stiamo tutti bene'). Nekoyama, Miyao. G. *LaLa*, Hakusensha, 1995-1997.

Kyô no Nekomura-san ('Nekomura di oggi'). Hoshi, Yoriko. Magazine House, dal 2005. Francia: *Nekomura-san.* Kana, 4 voll.+, 2008-2010.

Kyôfu shinbun ('Il giornale della paura'). Tsunoda, Jirô. *Shônen Champion*, Akita Shoten, 1973-1976.

Kyôjin no hoshi ('La stella dei Giants'). Kawasaki, Noboru (d); Kajiwara, Ikki (s). *Shônen Magazine*, 1966-1971.

Kyôshoku sôkô Guyver ('Armatura di potenziamento Guyver'). Takata, Yoshiki. G. *Shônen Captain*, Tokuma Shoten, poi G. *Captain Ace*, Kadokawa Shoten, dal 1985. Italia: *Guyver.* Star Comics, 39 voll.+, 1994-2010.

Kyûdô shikon ('L'anima del Kyûdô'). Hirata, Hiroshi. *Shônen King*, *Shônen Gahôsha* 1969-1970. Francia: *Âme du Kyudo* (*L'*). Delcourt, 1 vol., 2007.

Kyûketsu hime Miyu ('Miyu, la principessa vampiro'). Kakinouchi, Narumi. G. *Suspiria*, Akita Shoten, 1988-2002. Italia: *Vampire Princess Miyu.* Play Press Publishing, 10 voll., 2001. Francia: *Princesse vampire Miyu.* Atomic Club, 8 voll.+, 1999-2005.

Kyûkyû Heart chiryôshitsu ('Sala terapia d'urgenza al cuore'). Okino, Yôkô. K. *Kiss*, Kôdansha, 1997-2001.

Lady Love. Ono, Hiromu. B. *Shôjo Friend*, Kôdansha, 1981-1985. Italia: sul *Corriere dei Piccoli*, incompleto (circa metà), 1984-1985.

Lodoss-tô senki (tit. internaz. ***Record of Lodoss War***). Vari manga di vari autori. In questo libro si è fatto riferimento a: *Lodoss-tô senki – Pharis no seijô.*

Lodoss-tô senki: haiiro no majo ('Cronache della guerra dell'isola di Lodoss' – La strega grigia'). Ôchi, Yoshihiko (d), Mizuno, Ryô (s). Kadokawa Shoten, 1998. Italia: *Lodoss War – La strega grigia*. Planet Manga, 3 voll., 2003.

Lodoss-tô senki: eiyû kishi den ('Cronache della guerra dell'isola di Lodoss' – La leggenda dell'eroico cavaliere'). Natsumoto, Masato (d), Mizuno, Ryô (s). Kadokawa Shoten, 1998. Italia: *Lodoss War – Le cronache dell'eroico cavaliere*. Planet Manga, 12 voll., 1999-2001.

Lodoss-tô senki – Pharis no seijô ('Cronache della guerra dell'isola di Lodoss – La santa di Pharis'). Mizuno, Ryo (s), Yamada, Akihiro (d.), 2 voll. Kadokawa Shoten, 1994. Italia: *Record of Lodoss War – La guerriera di Pharis*, 2 voll., Dynamic Italia, 1998. Francia: *Chroniques de la guerre de Lodoss – La*

dame de Falis (Les). Delcourt, poi Éditions Carabas, 3 voll., 1996-2005, poi Kami, 2005.

Lodoss-tô senki: Deedlit monogatari ('Cronache della guerra dell'isola di Lodoss' – La storia di Deedlit'). Yoneyama, Setsuko (d), Mizuno, Ryô (s). Kadokawa Shoten, 2002. Italia: *Lodoss War – La storia di Deedlit*. Planet Manga, 2 voll., 2002.

***Lost World*.** Tezuka, Osamu. Fuji Shobô, 1948.

***Love Hina*.** Akamatsu, Ken. *Shônen Magazine*, Kôdansha, 1998-2001. Italia: Play Press Publishing, 14 voll., 2001-2004. Francia: Pika, 14 voll., 2001-2004.

***Love My Life*.** Yamaji, Ebine. G. *Feel Young*, Shôdensha, 2000-2001. Italia: Kappa Edizioni, 1 vol., 2005. Francia: Asuka, 1 vol., 2004.

***Lovely Wars*.** Chitose, Sakura. *Margaret*, Shûeisha, 1999.

Ludwig B. Tezuka, Osamu. G. *Comic Tom*, Ushio Shuppansha, 1987-1989. Francia: Asuka, 2 voll., 2006-2007.

***Ludwig II*.** Higuri, You. G. *Rekishi Roman DX*, Kadokawa Shoten, 1995. Francia: Panini, 3 voll., 2004.

***Lupin III* (*Lupin Sansei*).** Monkey Punch (Katô, Kazuhiko). *Manga Action*, Futabasha, 1967-1972, poi 1977-1981. Italia: *Lupin III*. Star Comics, 13 voll., 2002-2003; *Nuove avventure di Lupin III (Le)*. Star Comics, 31 voll., 1994-1996.

***M.lle Ôishi*.** Minami, Q-ta. G. *Feel Young*, Shôdensha, 2003-2006. Francia: Casterman, 3 voll.+, 2006-2007.

***Macross 7 Trash*.** Mikimoto, Haruhiko. G. *Shônen Ace*, Kadokawa Shoten, 1994-2001. Italia: Planet Manga, 14 voll., 1998-2002. Francia: Glénat, 8 voll., 1998-2002.

***Made in Japan*.** Saitô, Takao. Strip su *Asahi Shinbun*, 1987.

Mahô no Lalabel ('Lalabel della magia'). Fujiwara, Eiko. Kôdansha, ca. 1979.

Mahô no tenshi Creamy Mami ('Creamy Mami, l'angelo della magia'). Kitagawa, Yûko (d); Itô, Kazunori (s). Kôdansha, 1983-1984. Italia: *Creamy Mami*. Star Comics, 6 voll., 1999.

Mahô sensei Negima ('Negima, il maestro della magia'). Akamatsu, Ken. *Shônen Magazine*, Kôdansha, dal 2003. Italia: *Negima! Magister Negi Magi*. Star Comics, 11 voll.+, 2010-2011 (precedentemente su rivista dal 2004 al 2007). Francia: *Negima! Le maître magicien*. Pika, 31 voll.+, 2005-2011.

Mahô tsukai Kurohime ('Kurohime la maga'). Katakura. G. *Shônen Jump* (2001-2007), poi *Jump Square Web* (2007), Shûeisha. Francia: *Kurohimé*. Tonkam, 17 voll.+, 2006-2010.

Mahôtsukai Sally ('Sally la fattucchiera'). Yokoyama, Mitsuteru. *Ribon*, Shûeisha, 1966-1967.

***Maison Ikkoku*.** Takahashi, Rumiko. *Big Comic Spirits*, Shôgakukan, 1980-1987. Italia: Star Comics, 27 voll., 1998-2001 (precedentemente in edizione incompleta dal 1994 al 1996). Francia: Tonkam, 10 voll., 2000-2003.

Majokko Meg-chan ('Meg, la maghetta'). Inoue, Tomo (d); Narita, Akio (s), ca. 1974.

Maki no kuchibue ('Il fischio di Maki'). Maki, Miyako. *Ribon*, Shûeisha, 1960-1963.

Makoto-chan ('La piccola Makoto'). Umezu, Kazuo. *Shônen Sunday*, Shôgakukan, 1976-1981.

Manga Chûgoku nyûmon: Yakkaina rinjin no kenkyû ('Introduzione alla Cina a fumetti – Ricerche su un vicino scomodo'). Akiyama, George e Huang, Wen-hsiung. Asukashinsha, 2005.

***Manga CVN 73 USS George Washington*.** Satô, Harumi (d); Kazusa, Hiroshi (s). Commander US Naval Forces, Japan Public Affairs Office, 2008.

Manga EU to Euro ('L'Unione europea e l'euro a fumetti'). Tôda, Kinikazu. Section de communication de la représentation de la Communauté européenne au Japon, 2004.

Manga Kenkanryû ('Abbasso la moda coreana a fumetti'). Yamano, Sharin. Shinyûsha, 2005.

Manga michi ('La strada del *manga*'). Fujiko Fujio A (Abiko, Motoo). *Shônen Champion*, Akita Shoten, 1970-1972; *Shônen King*, Shônengahôsha, 1977-1982; *Fujiko Fujio Land* Chûôkôronsha, 1986-1988.

Manga Nihon keizai nyûmon ('Introduzione all'economia giapponese a fumetti'). Ishinomori, Shôtarô. *Nihon Keizai Shinbun*, 1986-1989. Francia: *Secrets de l'économie japonaise en bande dessinée* (*Les*). Albin Michel, 1 vol., 1989.

Pink. Okazaki, Kyôko. *New Punch Zaurus*, Magazine House, 1989. Francia: Casterman, 1 vol., 2007.

Planetes. Yukimura, Makoto. *Morning*, Kôdansha, 2001-2004. Italia: Planet Manga, 4 voll., 2004-2005. Francia: *Planètes.* Panini, 4 voll., 2002-2005.

Pluto. Urasawa, Naoki (d); Tezuka, Osamu e Nagasaki, Takashi (s). *Big Comic Original*, Shôgakukan, 2003-2009. Italia: Planet Manga, 8 voll., 2009-2010. Francia: Kana, 7 voll.+, 2010-2011.

Poe no ichizoku ('La famiglia Poe'). Hagio, Moto. B. *Shôjo Comic*, Shôgakukan, 1972-1976.

Pokemon Get daze! ('Pokemon: Gotta Catch'em All!'). Asada, Miho *et al. Shôgaku Ichinensei* e *Shôgaku Yonensei*, Shôgakukan, 1998-2002. Italia: *Pokémon*. Play Press Publishing, 5 voll., 2001. Francia: *Pokémon – Attrapez-les tous!* Glénat, 3 voll., 2001.

Poteto taishô ('Il generale Patata'). Sakai, Rentarô. *Shônen*, Kôbunsha, 1960-1967.

Pretty Face. Kanô, Yasuhiro. *Shônen Jump*, Shûeisha, 2002-2003. Francia: Tonkam, 6 voll., 2006-2007.

Pro Race Superstar Retsuden ('La vita leggendaria delle Superstar del Pro Race'). Harada, Kunichika (d); Kajiwara, Ikki (s). *Shônen Sunday*, Shôgakukan, 1980-1983.

Pure Trance. Mizuno, Junko. East Press, 1998. Francia: Ed. Treville, 1 vol., 2006.

RahXephon. Momose, Takeaki (d); Izubuchi, Yutaka (s). *Monthly Sunday Gene-X*, Shôgakukan, 2001-2002. Italia: Planet Manga, 3 voll., 2004. Francia: Panini, 3 voll., 2003-2004.

Ranma ½. Takahashi, Rumiko. *Shônen Sunday*, Shôgakukan, 1987-1996. Italia: Star Comics, 53 voll., 1996-1998 (precedentemente in edizione incompleta dal 1992 al 1995). Francia: Glénat, 38 voll., 1994-2002.

Real. Inoue, Takehiko. *Young Jump*, Shûeisha, dal 1999. Italia: Planet Manga, 9 voll.+, 2004-2010. Francia: Kana, 9 voll.+, 2005-2010.

RG Veda. CLAMP. G. *Wings*, Shinshôkan, 1989-1996. Italia: Planet Manga, 20 voll., 1999-2000. Francia: Tonkam, 10 voll., 1995-1997.

Ribon no kishi ('Il cavaliere col fiocco'). Tezuka, Osamu. *Shôjo Club*, poi *Nakayoshi*, Kôdansha, 1953-1958. Italia: *Principessa Zaffiro (La)*. Hazard Edizioni, 3 voll., 2001. Francia: *Princesse Saphir.* Soleil, 3 voll., 2005.

Ring ni kakero ('Giochiamocela sul Ring!'). Kurumada, Masami. *Shônen Jump*, 1977-1981.

Robot santôhei ('Robot recluta'). Maetani, Koremitsu. Kotobuki Shobô (1955-1957), poi *Shônen Club*, Hakubunkan (1958-1962).

Rôjin Z ('Il vecchio Z'). Okada, Tai (d); Ôtomo, Katsuhiro (s). *Mr Magazine*, Kôdansha, 1991. Italia: *ZED*. Star Comics, 7 voll., 1994-1995. Francia: *ZED.* Glénat, 1 vol., 1997.

Rokudenashi Blues ('Il blues del buono a nulla'). Morita, Masanori. *Shônen Jump*, Shûeisha, 1988-1997. Francia: *Racaille Blues.* J'ai Lu, 42 voll., 2002-2005.

Rookies. Morita, Masanori. *Shônen Jump*, Shûeisha, 1998-2003. Italia: Star Comics, 24 voll., 2000-2004 (precedentemente su rivista dal 1999 al 2000). Francia: Tonkam, 24 voll., 2000-2004.

Rosario+Vampire. Ikeda, Akihisa. *Shônen Jump*, Shûeisha, 2004-2007. Francia: Tonkam, 10 voll.+, 2006-2008.

Rosario+Vampire II. Ikeda, Akihisa. G. *Jump Square*, Shûeisha, dal 2007. Francia: Tonkam, 8 voll.+, 2008-2011.

Rough. Adachi, Mitsuru. *Shônen Sunday*, Shôgakukan, 1987-1989. Italia: Star Comics, 14 voll., 1995-1996. Francia: Glénat, 12 voll., 2004-2006.

Rumi-chan kyôshitsu ('La classe della piccola Rumi'). Tsunoda, Jirô. *Ribon*, Shûeisha, 1958.

Rurôni Kenshin ('Kenshin il vagabondo'). Watsuki, Nobuhiro. *Shônen Jump*, Shûeisha, 1994-1999. Italia: *Kenshin, samurai vagabondo.* Star Comics, 28 voll., 2001-2003. Francia: *Kenshin le vagabond*. Glénat, 28 voll., 1998-2003.

Ryûsei ôji ('Il principe della stella cadente'). Tezuka, Osamu. G. *Chûgakusei no Tomo*, 1955-1956.

Saga no Gabai bâchan ('Nonna Gabai di Saga'). Ishikawa, Saburô (d); Shimada, Yôshichi (s). *Business Jump*, Shûeisha, dal 2006. Francia: *Sacrée mamie* (*Une*). Delcourt, 10 voll.+, 2009-2011.

Saint Seiya. Kuramada, Masami. *Shônen Jump*, Shûeisha, 1986-1990. Italia: *I cavalieri dello zodiaco*, 42 voll., 1992-1994.

in edizione incompleta dal 1993 al 1994). Francia: *Capitaine Albator/Captain Harlock*, Dargaud, 5 voll., 2002-2003.

Uchû senkan Yamato ('La corazzata dello spazio Yamato'). Matsumoto, Leiji. *Shônen Sunday*, Shôgakukan, 1974-1977. Italia: *Corazzata Yamato (La)*. Planet Manga, 3 voll., 2001.

***Uepon*.** Ishikawa, Jun. *Hana to Yume*, Hakusensha, 1985-1988.

Umi no Triton ('Triton del mare'). Tezuka, Osamu. Strip su *Sankei Shinbun*, 1969-1971. Francia: *Triton – Le meilleur d'Osamu Tezuka.* Soleil, 3 voll.+, 2007-2008.

Umi no yami, tsuki no kage ('L'ombra della luna, l'oscurità del mare'). Shinohara, Chie. *Shôjo Comic*, Shôgakukan, 1987-1991.

***Unico*.** Tezuka, Osamu. G. *Lyrica* (1976-1979), poi *Shôgaku Ichinensei* (1980-1984), Shôgakukan. Francia: Soleil, 2 voll., 2005.

Uroshima monogatari ('Racconti di Uroshima'). Fukuyama, Yôji. K. *Manga Erotics*, Ôta Shuppan, 2000. Francia: *Voyage à Uroshima.* Casterman, 1 vol., 2006.

Urotsukidôji: Chôjin densetsu ('Il bambino errante – La leggenda del dio supremo'). Maeda, Toshio. *Manga Erotopia*, Wani Magazine, 1986-1987. Italia: D/Visual, 4 voll., 2006. Francia: BDérogène, 5 voll., 2003.

Urusei yatsura ('Il popolo della stella Uru'). Takahashi, Rumiko. *Shônen Sunday*, Shôgakukan, 1979-1985. Italia: *Lamù*. Star Comics, 48 voll., 1997-2001 (precedentemente in edizione incompleta dal 1991 al 1995). Francia: *Lamu – Urusei Yatsura*. Glénat, 18 voll.+, 2005-2008.

Ushio to Tora ('Ushio e Tora'), Fujita, Kazuhiro. *Shônen Sunday*, Shôgakukan, 1990-1996. Italia: *Ushio e Tora*. Star Comics, 34 voll., 1997-1999 (precedentemente su rivista dal 1994 al 1995).

Ushiro no Hyakutarô ('Hyakutarô [che ti spaventa] da dietro'). Tsunoda, Jirô. *Shônen Magazine*, Kôdansha, 1973-1976.

Uzumaki ('Spirale'). Itô, Junji. *Big Comic Spirits*, Shôgakukan, 1988-1999. Francia: *Spirale.* Tonkam, 3 voll., 2002.

***Vagabond*.** Inoue, Takehiko. *Morning*, Kôdansha, dal 1998. Italia: Planet Manga, 50 voll., 2000-2011. Francia: Tonkam, 33 voll.+, 2001-2010.

***Vampire Hunter D*.** Saiko, Takaki (d); Kikuchi, Hideyuki (s). Media Factory, 2007. Italia: J-Pop, 4 voll.+, 2009-2011. Francia: Asuka, 4 vol.+, 2009-2011.

***Vampire Knight*.** Hino, Matsuri. G. *LaLa*, Hakusensha, dal 2005. Italia: Planet Manga. 12 voll.+, 2006-2011. Francia: Panini, 13 voll+, 2007-2011.

***Vampire Master Dark Crimson*.** Urushihara, Satoshi (d); Takase, Mie (s). G. *Magazine Z*, Kôdansha, 1999-2003. Italia: *Vampire Master*. Planet Manga, 3 voll., 2002. Francia: *Dark Crimson – Vampire Master*. Pika, 3 voll., 2003-2004.

***Vampires*.** Tezuka, Osamu. *Shônen Sunday* (1966-1967), poi *Shônen Book* (1968-1969), Shôgakukan. Francia: Asuka, 3 voll., 2005.

Venus senki ('Cronache delle guerre di Venere'). Yasuhiko, Yoshikazu. *Nora Comics*, Gakken, 1987-1990. Italia: *Venus Wars.* Granata Press, 7 voll., 1992-1994.

***Violence Jack*.** Nagai, Gô. *Shônen Magazine*, 1973-1974; G. *Shônen Magazine*, 1977-1978; *Manga Goraku*, Kôdansha, 1983-1990. Italia: D/Visual, 19 voll.+, 2005-2010.

Waga yubi no Orchestra ('L'orchestra delle nostre dita'). Yamamoto, Osamu. K. *Young Champion*, Akita Shoten, 1991-1992. Francia: *Orchestre des doigts* (*L'*). Milan, 4 voll., 2006-2007.

Wagamama Fairy Mirumo de pon! ('Il folletto capriccioso Mirmo'). Shinozuka, Hiromu. G. *Chao*, Shôgakukan, 2001-2006. Italia: *Mirmo*. Play Press Publishing, 12 voll., 2005-2006. Francia: *Mirumo.* Kana, 12 voll., 2005-2006.

Warau kyûketsuki ('Il vampiro che ride'). Maruo, Suehiro. G. *June*, Sun Shuppan, 1983. Italia: *Il vampiro che ride*. Cococnino Press, 1 vol., 2000. Francia: *Vampyre*. Le Lézard Noir, 2 voll., 2006.

Warau Salesman ('Il venditore che ride'). Fujiko Fujio A (Abiko, Motoo). *Big Comic* (1968), *Manga Sunday* (1968-1971), Shôgakukan; poi *Chûôkôron*, Chûôkôron Shinsha, 1989-1996.

Watashi wa nanimo kangaenai ('Io non penso a niente'). Ebisu, Yoshikazu. Seirindô, 1983.

Whistle! Higuchi, Daisuke. *Shônen Jump*, Shûeisha, 2005-2008.

INDICE DEI FUMETTI OCCIDENTALI CITATI

***Croisière des oubliés* (*La*).** Bilal, Enki (d); Christin, Pierre (s). Dargaud, 1 vol., 1975. Italia: *Crociera dei dimenticati (La)*. Editori del Grifo, 1 vol., 2003.
***Cycle de Cyann* (*Le*).** Bourgeon, François (d); Lacroix, Claude (s). Casterman, 2 voll., 1993-1997; poi Vents d'Ouest, 2 voll., 2005-2007.

***Druuna*.** Serpieri, Paolo Eleuteri. Dargaud, 2 voll., 1986-1987; poi Bagheera, 6 voll., 1990-2003. Italia: Alessandro Editore, 8 voll., 2000-2004.

***El Gaucho*.** Manara, Milo (d); Pratt, Hugo (s). Lizard Edizioni, 1 vol., 1995. Francia: Casterman, 1 vol., 1995.

***Fritz the Cat*.** Crumb, Robert. Strip su *Help!* et al. 1960-1972. Italia: *Fritz il gatto.* Mare Nero, 1 vol. 2000. Francia: *Fritz le chat*. Actuel, 1 vol. 1972; poi Anthracite, 1 vol., 1995.

Histoire de M. Vieux Bois [1827]. Töpffer, Rodolphe. Club des libraires de France, 1 vol., 1962.

***Incal* (*L'*).** Moebius (d), Jodorowsky, Alexandro (s). Les Humanoïdes Associés, 6 voll., 1981-1988. Italia: Edizioni Di, 6 voll., 1998-1999.
***Iris*.** Comès, Didier. Casterman, 1 vol., 1991. Italia: Editori del Grifo, 2 voll., 1992.

***Katzenjammers Kids* (*The*).** Dirks, Rudolph. Strip su *American Humorist*, dal 1897. Italia: *Bibì e Bibò.* Garzanti (1966), Mondadori (1974), Rizzoli (1975), 3 voll. Francia: *Pim Pam Poum.* Dupuis (1936-1968), Hachette (1973-1974) *et al.* (1981-1984), 13 voll.
***Krazy Kat*.** Herriman, George. 1913-1944. Italia: *The Komplete Krazy Kat Komics*. Free Books, 5 voll., 2006-2011. Francia: Futuropolis, 3 voll., 1981-1990.

***Lea Martelli*.** Tomatis, Marco (s), Ghigliano, Cinzia (d). *Amica*, Rizzoli, 1977-1978.
***Little Nemo*.** Marchand, Bruno (d); Moebius (s). Casterman, 4 voll., 1994-2002.
***Lone Sloane*.** Druillet, Philippe. Éric Losfeld (1 vol.), Dargaud (2 voll.), Albin Michel (1 vol.), 1966-2000. Italia: Edizioni Di, 3 voll., 2001-2002.
***Lotus bleu* (*Le*).** Hergé. Casterman, 1 vol., 1936 (cfr. *Tintin*, *infra*).
***Lucky Luke*.** [1946]. Morris (d); René Goscinny [dal 1955 al 1977] *et al.* (s). Dupuis (1949-1967), Dargaud (1968-1988), Lucky Productions (1991-2002), 70 voll. Italia: Alessandro Editore, 19 voll., 1987-1997.

***Maus: A Survivor's Tale*.** Spiegelman, Art. Pantheon, 1986-1991. Italia: *Maus*. Einaudi, 1 vol., 2000; Francia: *Maus. Un survivant raconte.* Flammarion, 2 voll., 1987-1992.
***Mercenaire* (*Le*).** Segrelles, Vicente. Glénat, 13 voll., 1982-2004. Italia: *Il mercenario*. Epc, 2 voll., 1982-1985; poi Comic Art, 2 voll., 1988-1989.
***Mutt and Jeff*.** Fisher, Bud. Strip su *San Francisco Chronicle*, 1907-1982.

***Passagers du vent* (*Les*).** Bourgeon, François. Glénat, 5 voll., 1980-1984; poi 12bis, 2 voll., 2009-2010. Italia: *Passeggeri del vento (I).* Lizard Edizioni, 5 voll., 1998-1999; poi Rizzoli Lizard, 2 voll., 2009-2010.
***Persépolis*.** Satrapi, Marjane. L'Association, 4 voll., 2000-2003. Italia: Lizard Edizioni, 4 voll., 2002-2003.
***Pravda la survireuse*.** Peellaert, Guy (d); Thomas, Pascal (s). Éric Losfeld, 1 vol., 1968.
Putain de guerre! Tardi, Jacques. Casterman, 8 voll.+, 2008-2009.

***Quick et Flupke*.** [1930]. Hergé. Casterman, 11 voll., 1949-1969.

***Rumeurs sur le Rouergue*.** Tardi, Jacques (d); Christin, Pierre (s). Fururopolis, 1 vol., 1976.

***Salammbô*.** Druillet, Philippe. Les Humanoïdes Associés, 1 vol., 1980; poi Dargaud, 2 voll., 1982-1986.

***Tendre banlieue*.** Tito. Okapi, 4 voll. 1983-1988; poi Casterman, 16 voll., 1991-2010.
***Titeuf*.** Zep. Glénat, 12 voll., 1993-2008. Italia: Panini Comics, 1 vol.+, 2006.
***Tintin*.** [1929]. Hergé. Casterman, 24 voll., 1999-2004. Italia: *Avventure di Tintin (Le).* Lizard Edizioni, 22 voll., 1999-2002.

PICCOLA BIBLIOGRAFIA

Volumi sui manga in francese

Azuma, Hiroki, *Génération otaku*: *Les enfants de la postmodernité* (ed. or. giapp. 2001), Paris, Hachette, 2008 (trad. it. *Generazione Otaku. Uno studio della postmodernità*, a cura di Marco Pellitteri, Milano, Jaca Books, 2010).

Barral, Étienne – Frezman, Anthony, *Otaku: Les enfants du virtuel*, Paris, J'ai lu, 2001.

Bastide, Julien, *Guide des mangas: 100 séries indispensables*, Avon, Bordas, 2006.

Finet, Nicolas – Ferrand, Stéphane – Seegmann, Michel *et al.*, *Dico Manga. Dictionnaire encyclopédique de la bande dessinée japonaise*, Paris, Fleurus, 2008.

Groensteen, Thierry, *L'univers des mangas*, Paris, Casterman, 1991 (trad. it. *Il mondo dei manga. Introduzione al fumetto giapponese*, Bologna, Granata Press, 1991).

Koyama-Richard, Brigitte, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007 (trad. it. *Mille anni di manga*, Milano, Rizzoli, 2007).

Poupée, Karyn, *Histoire du manga*, Paris, Taillandier, 2010.

Sigal, Den, *Grapholexique du manga*, Paris, Eyrolles, 2006.

Tillon, Fabien, *Culture manga*, Paris, Nouveau Monde Editions, 2006.

Si segnala inoltre l'eccellente rivista *Manga 10 000 images*, per le Editions H, diretta da Hervé Brient.

Volumi sui manga in inglese

Berndt, Jaqueline – Richter, Steffi (a cura di), *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*, Leipzig, Leipziger Universitätverlag, 2006.
Gravett, Paul, *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*, London, Laurence King, 2004 (trad. it. *Manga. 60 anni di fumetto giapponese*, Modena, Logos, 2006).
Johnson-Woods, Toni (a cura di), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, London, Continuum, 2010.
Kinsella, Sharon, *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2000.
Perper, Timothy – Cornog, Martha (a cura di), *Mangatopia: Essays on Anime and Manga in the Modern World*, Englewood, Libraries Unlimited, 2011.
Schodt, Frederik L., *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, New York, Kôdansha International, 1983.
—, *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Berkeley (Ca), Stone Bridge Press, 1996.

Una ben più dettagliata bibliografia (libri e articoli) in francese, inglese e giapponese è disponibile all'indirizzo Ceri-sciences-po.org/themes/manga/livre.php.

Volumi rilevanti in italiano

Si elenca qui di seguito una selezione rappresentativa di volumi di autori italiani dedicati, in tutto o in parte, alla storia e ai linguaggi dei manga e degli anime (animazione giapponese), vista la consistenza della connessione fra i due media sia in generale sia nel contesto italiano. Sono presi in considerazione testi sia accademici sia divulgativi. Per semplicità sono indicati solo volumi e sono esclusi i saggi su rivista. [N.d.C.]

Andrei, Silvio, *Kinshi. Censure giapponesi*, Milano, Immagini Diffusione in collaborazione con La Borsa del Fumetto, 1992.
Antonini, Anna, *L'incanto del mondo. Il cinema d'animazione di Miyazaki Hayao*, Pozzuolo del Friuli (Ud), Il principe costante, 2003.
Baricordi, Andrea – De Giovanni, Massimiliano – Pietroni, Andrea – Rossi, Barbara – Tunesi, Sabrina, *Anime. Guida al cinema d'animazione giapponese*, Bologna, Granata Press, 1991 (trad. ingl. *Anime: A Guide To Japanese Animation [1958-1988]*, Montreal, Protoculture, 2000).
Benecchi, Eleonora, *Anime. Cartoni con l'anima*, Ozzano dell'Emilia (Bo), Alberto Perdisa Editore, 2005.
Bencivenni, Alessandro, *Hayao Miyazaki. Il dio dell'anime*, Recco (Ge), Le Mani/MicroArt's Edizioni, 2003.
Casari, Matteo (a cura di), *Culture del Giappone contemporaneo. Manga, anime, videogiochi, arti visive, cinema, letteratura, teatro, architettura*, Latina, Tunué, 2011.

CASTELLAZZI, DAVIDE, *A-Z Manga. Guida al fumetto giapponese*, Roma, Coniglio, 2004.
DI FRATTA, GIANLUCA, *Il fumetto in Giappone. Dagli anni Settanta al 2000*, Caserta, L'Aperìa, 2005.
— (a cura di), *Robot. Fenomenologia dei giganti di ferro giapponesi*, Caserta, L'Aperìa, 2007.
FILIPPI, FRANCESCO – DI TULLIO, MARIA GRAZIA, *Vite Animate. I manga e gli anime come esperienza di vita*, Roma, King|Saggi, 2002.
GHILARDI, MARCELLO, *Cuore e acciaio. Estetica dell'animazione giapponese*, Padova, Esedra, 2003.
—, *Filosofia nei manga. Estetica e immaginario nel Giappone contemporaneo*, Milano, Mimesis, 2010.
GOMARASCA, ALESSANDRO (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, Einaudi, 2001 (trad. franc. *Poupées, robots. La culture pop japonaise*, Paris, Autrement, 2002).
GOMARASCA, ALESSANDRO – VALTORTA, LUCA, *Sol Mutante. Mode, giovani e umori nel Giappone contemporaneo*, Genova, Costa & Nolan, 1996.
IF – IMMAGINI & FUMETTI, n. 5/8, «Orfani e robot», a cura di Alfredo Castelli e Gianni Bono. Milano, Epierre, 1983.
IF – IMMAGINI E FUMETTI, n. 8, «Mangamania. Vent'anni di Giappone in Italia», a cura di Claudia Baglini, Gianluca Bevere, Graziella Calatroni, Marco Candellone, Graziana Canova Tura, Nicola Bartolini Carrassi, Davide Castellazzi, Alfredo Castelli, Mattia Dal Corno, Francesco De Giacomo, Pier Giuseppe Fenzi, Gabriele Ferrero, Leonardo Gori, Sergio Lama, Andrea Mantelli, Roberto Pesci, Mario A. Rumor, Andrea Sani, Cristiano Zacchino. Milano, Epierre, 1999.
LIPPERINI, LOREDANA, *Generazione Pokémon. I bambini e l'invasione planetaria dei nuovi «giocattoli di ruolo»*, Roma, Castelvecchi, 2000.
LUCIANETTI, SILVIA – ANTONINI, ANDREA, *Manga. Immagini del Giappone contemporaneo*, Roma, Castelvecchi, 2001.
MULINACCI, CRISTINA, *Storia del fumetto giapponese* – vol. II: «Dagli anni Settanta agli anni Novanta», Mestre (VE), Akromedia-Musa, 1998 (vol. I: cfr. Orsi 1998).
MURAKAMI, SABURO, *Anime in TV. Storia dei cartoni animati giapponesi prodotti per la televisione*, Milano, Yamato Video, 1998.
ORSI, MARIA TERESA, *Storia del fumetto giapponese*, vol. I: «L'evoluzione dall'era Meiji agli anni Settanta», Mestre (VE), Musa Edizioni, 1998 (vol. II: cfr. Mulinacci 1999).
PELLITTERI, MARCO (a cura di), *Anatomia di Pokémon. Cultura di massa ed estetica dell'effimero fra pedagogia e globalizzazione*, Roma, SEAM, 2002.
—, *Conoscere l'animazione. Forme, linguaggi e pedagogie del cinema animato per ragazzi*, Roma, Valore Scuola, 2004.
—, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina, Tunué, 2008 (trad. ingl. *The Dragon and the Dazzle: Models, Strategies, and Identities of Japanese Imagination—A European Perspective*, Latina, Tunué con la Japan Foundation, 2010).

—, *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, Roma, Castelvecchi, 1999 (II ed. Roma, King|Saggi, 2002; III ed. come *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation 1978-1999*, Roma, Coniglio, 2008).
Piovan, Monica, *Osamu Tezuka. L'arte del fumetto giapponese*, Mestre (Ve), Akromedia-Musa Edizioni, 1996.
Ponticiello, Roberta – Scrivo, Susanna (a cura di), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Latina, Tunué, 2005 (II ed. 2007).
Posocco, Cristian, *MangArt. Forme estetiche e linguaggio del fumetto giapponese*, Milano, Costa & Nolan, 2005.
Prandoni, Francesco, *Anime al cinema. Storia del cinema d'animazione giapponese 1917-1995*, Milano, Yamato Video, 1999.
Raffaelli, Luca, *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoons da Disney ai giapponesi*, Roma, Castelvecchi, 1994 (ried. riv. e agg. *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoons da Disney ai giapponesi e oltre*, Roma, Minimum Fax, 2005).
Rossetti, Gabriele, *Japan Underground*, Roma, Castelvecchi, 2006.
Rumor, Mario A., *Come bambole. Il fumetto giapponese per ragazze*, Latina, Tunué, 2005.
Sabucco, Veruska, *Shônen ai. Il nuovo immaginario erotico femminile tra Oriente e Occidente*, Roma, Castelvecchi, 2000.
Scrivo, Susanna, *Nuvole e arcobaleni. Il fumetto GLBT*, Latina, Tunué, 2009.
Vanzella, Luca, *Cosplay Culture. Fenomenologia dei costume players italiani*, Latina, Tunué, 2005.

Altri testi citati

Allison, Anne, *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley – Los Angeles, University of California Press, 2006.
Barthes, Roland, *L'Empire des signes*, Genève, Skira, 1970 (trad. it. *L'impero dei segni*, Torino, Einaudi, 2002).
—, *Mythologies*, Paris, Le Seuil, 1957 (trad. it. *Miti d'oggi*, Torino, Einaudi, 1975).
Bettelheim, Bruno, *Symbolic Wounds: Puberty Rites and the Envious Male*, Glencoe (Il), The Free Press, 1954 (trad. it. *Ferite simboliche. Un'interpretazione psicoanalitica dei riti puberali*, Firenze, Sansoni, 1973).
—, *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*, New York, Knopf, 1976 (trad. it. *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Milano, Feltrinelli, 1977).
Bourdieu, Pierre, *La distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1979 (trad. it. *La distinzione. Critica sociale del gusto*, Bologna, Il Mulino, 1983).
Doi, Takeo, *Omote to ura* ('Facciata e rovescio'), Tokyo, Kôdansha, 1985 (trad. it. *Anatomia della dipendenza*, Milano, Raffaello Cortina, 2001).

EISNER, WILL, *Comics & Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press, 1985 (trad. it. *Fumetto & Arte Sequenziale*, Torino, Vittorio Pavesio Productions, 1997).

GARRIGUE, ANNE, *Japonaises, la révolution douce*, Arles, Éditions Philippe Picquier, 2000.

GIARD, AGNÉS, *Dictionnaire de l'amour et du plaisir au Japon*, Paris, Glénat, 2008.

—, *L'imaginaire érotique au Japon*, Paris, Albin Michel, 2006.

GROENSTEEN, THIERRY, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Univérsitaires de France, 1999.

—, *La bande dessinée: son histoire et ses maîtres*, Paris, Skira – Flammarion, 2009.

HARA, TAMIKI, *Kaimetsu no jokyôku* ('Preludio alla devastazione'), *Natsu no hana* ('Fiori d'estate'), *Hakyô kara* ('Dalle rovine') 1947; trad. it. in *L'ultima estate di Hiroshima*, Napoli, Ancora del Mediterraneo, 2010.

HARAWAY, DONNA J., «A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century», in Id., *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991 (trad. it. in Id., *Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Milano, Feltrinelli, 1995).

HEARN, PATRICK LAFCADIO, *Ombre giapponesi* (ed. or. *Shadowings*, 1900), Roma-Napoli, Theoria, 1992.

—, *Nel Giappone spettrale* (ed. or. *In Ghostly Japan*, 1899), Milano, Tranchida, 1991.

—, *Storie di spettri giapponesi* (ed. or. *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things*, 1903), Milano, Tranchida, 2001.

IBUSE, MASUJI, *Kuroi ame* ('Pioggia nera'), *Shincho*, gennaio 1965 ff. (trad. it. *La pioggia nera*, Venezia, Marsilio, 2005).

JENNEQUIN, JEAN-PAUL, *Histoire du comic book. T. 1: Des origines à 1954*, Paris, Vertige Graphic, 2002.

JOLIVET, MURIEL, *Homo Japonicus*, Arles, Éditions Philippe Picquier, 2002.

LARDELLIER, PASCAL, «Ce que nous disent les manga», *Le Monde Diplomatique*, dicembre 1996, disponibile su internet alla pagina Monde-diplomatique.fr/1996/12/LARDELLIER/7471.

LESOUALC'H, THÉO, *Erotique du Japon*, Paris, Henri Veyrier, 1978.

MARTIN, JEAN-CLAUDE, *Memento des kanji utilisés dans la langue japonaise. 1945 kanji usuels*, Paris, Imprimerie de la Bourse, 1997.

MCCLOUD, SCOTT, *Understanding Comics: The Invisible Art* (I ed. 1993), New York, HarperPerrenial, 1994 (trad. it. *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, Torino, Vittorio Pavesio Productions, 1996).

MORGAN, HARRY, *Principes des littératures dessinées*, Mouthiers-sur-Boëme, Éditions de l'An 2, 2003.

MORRIS, IVAN, *The Nobility of Failure: Tragic Heroes in the History of Japan*, New York, The Noonday Press, 1975 (trad. it. *La nobiltà della sconfitta*, Parma, Guanda, 1983).

MURASAKI, SHIKIBU, *Storia di Genji, il principe splendente. Romanzo giapponese del XI secolo* (ed. or. *Genji monogatari*, sec. XII), Torino, Einaudi, 2006.

Napier, Susan J., *The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subersion of Modernity*, London, Routledge, 1996.
Ôta, Yôko, *Shikabane no machi* (‘La città dei cadaveri’), Tokyo, Chûôkôronsha, 1948.
Peeters, Benoît, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 1988 (trad. it. *Leggere il fumetto*, Torino, Vittorio Pavesio Productions, 2000).
Royale, Ségolène, *Le ras-de-bol des bébés zappeurs. Télé-massacre: l’overdose*, Paris, Lobert Laffont, 1989.
Sinclair, Joan, *Pink Box: Inside Japan’s Sex Clubs*, New York, Abrams, 2006.
Shônagon, Sei, *Note del guanciale* (ed. or. *Makura no sôshi*, fine sec. x), Milano, Se, 2002.
Signora, Guglielmo, *Anime d’acciaio. Guida al collezionismo di robot giapponesi*, Bologna, Kappa Edizioni, 2010.
Tanizaki, Jun’ichirô, *Éloge de l’ombre* (ed. or. giapp. *In’ei raisan*, ‘Elogio dell’ombra’, 1933), Paris, Presses Univérsitaires de France, 1977 (trad. it. *Libro d’ombra*, in Id., *Opere*, Milano, Bompiani, 2002).
Tisseron, Serge, *Psychanalyse de la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2000.
Tobin, Joseph (a cura di), *Pikachu’s Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*, Durham, Duke University Press, 2004.

Jean-Marie Bouissou (1950),
storico e politologo, specialista del Giappone contemporaneo e ricercatore senior presso il Centro di studi e ricerche internazionali (Ceri) della *Grande école* «Sciences Po» di Parigi.

Autore di molte opere saggistiche sul Giappone e sull'Asia, le più recenti sono *Quand les sumos apprennent à dancer. La fin du modèle japonais* (Fayard 2003) e *Le Japon contemporain* (Fayard 2007, tradotto in Italia per i tipi del Mulino).
È il fondatore del gruppo di ricerca internazionale «Manga Network».

€ 24,00

Progetto grafico di LRNZ
www.lrnz.blogspot.com

La storia del manga di Jean-Marie Bouissou è un'opera che tratta in modo completo e approfondito il fumetto giapponese in tutte le sue sfaccettature.
Il libro mostra come, a partire dalle sue lontane origini, il fumetto nipponico abbia saputo divenire una potente industria e un mezzo di comunicazione a tutto tondo, che riflette le evoluzioni della società e della mentalità collettiva giapponesi.

L'opera decifra le specificità grafiche e narrative del manga, gli universi immaginari con i loro codici e la loro morale, e ne analizza i principali generi.

Il Manga è una lettura avvincente, dotata di uno stile scrittorio «narrativo» che, pur non rinunciando al rigore dell'analisi, racconta il fumetto giapponese in un'appassionante cavalcata lungo i decenni, alla scoperta di una forma di arte popolare e d'intrattenimento non più solo per i giovani: il fumetto giapponese, proprio come quello occidentale, ha raggiunto da anni una solida maturità espressiva e contenutistica che sa renderlo una lettura anche impegnativa, educativa e arricchente.

Tunué
EDITORI DELL'IMMAGINARIO
www.tunue.com

ISBN 978-88-97165-30-9
9 788897 165309
tunue.com